Часть 1. Тьма сгущается

От переводчика

Во-первых, заранее прошу прощения за, возможно, неточный перевод: мой английский даже со словарем и гугл-транслейтом оставляет желать лучшего.

Во-вторых, по тексту раскиданы мои примечания к тем местам, которые, по моему скромному - 17-летнему - опыту вождения, кажутся нелепостью.

В-третьих, многочисленные NPC, вставленные по всем трем частям модуля, по-моему, не просто убоги - они достойны чистосердечной жалости и лучших мест на паперти у церкви. Я не знаю, может, мне так везет на игроков, которые любят делать манчкинов, а в солнечной Америке, где писался этот модуль, все совсем иначе, но файтер 13-го уровня - капитан Луциан, имеющий **только** специализацию на длинный меч, - на мой взгляд, убог (да, несмотря на то, что он **целый** Капитан стражи и командует элитным отрядом, у него из экипировки только длинный меч +2 и простая кольчуга; ни плюсового доспеха, ни хотя бы простого фулплейта, который он мог себе позволить за столько лет службы). Или тот же Ястребиный патруль, файтеры 7-го: длинные мечи, кольчуги, короткие луки - это экипировка простого стражника 0-го уровня (ну хорошо, второго-третьего), но отсутствие того же мастерства на меч/спецы на лук… Тем более спеца на лук дает такой неоспоримый довод в борьбе с кастерами, как стрела до броска инициативы.

P.S.: Что, собственно, я хочу сказать: не бойтесь импровизировать, вольно трактовать монстров и способности NPC. Если это действительно файтер 13-го уровня, дайте ему то, что он заслуживает. Особенно если у вас играет не кучка инвалидов с наивысшими характеристиками 9-10.

P.P.S.: Все сказанное выше относится и к следующему модулю (второму из трилогии Иллитиады), и боюсь, что к третьему модулю из трилогии, находящемуся в момент написания этого предисловия в процессе перевода, это предисловие тоже будет применимо.

Удачи!

***

Глава 1

> *Много пшеницы останется неубранной, и не зацветут весной неухоженные сады: а на равнине, плавно поднимающейся к каменистому хребту, останутся несказанные слова, недоделанные дела и набухшие от влаги кучки тряпья, кричащие о бессмысленной расточительности смерти.*
>
> *Клиффорд Саймак. Пересадочная станция*

Введение

«Тьма сгущается» - первое из приключений в трилогии (продолжается в «Мастерах Вечной ночи» и заканчивается в «Рассвете Сверхразума»), рассчитанное на пять-шесть персонажей 7-9-го уровня (общий уровень - 36-54), выступивших против темного замысла

иллитидов. DM может вести его как самостоятельно, так и в комплекте с последующими двумя приключениями для объединения их в единое целое.

Трилогия использует информацию из Иллитиады (TSR 9569 The Illithiada MONSTROUS ARCANA®). Но DM не должен читать его в обязательном порядке, чтобы начать вести иллитидскую трилогию. Тем не менее, дополнение предоставляет бесценную, интересную и непосредственно применяемую информацию касательно иллитидов, а именно об их психологии и обществе. А также новые психонические вещи и возможности.

Энкаунтеры, детализированные в этом модуле, не привязаны к определенному миру или сеттингу. И хотя названия и описания некоторых мест и лиц критичны для этого модуля, DM может поменять их, чтобы вставить в свой текущий сценарий.

Наконец, несколько слов к мудрым: иллитиды - всецело опасные и бессердечные существа с ужасными гастрономическими вкусами (мозги), однако это затмевается их конечной целью – господство над всеми живыми существами. Это должна быть борьба за выживание средней группы авантюристов в темных подземных тоннелях, избранных обиталищем пожирателей разума. Проще говоря, PCs не могут преодолеть каждый энкаунтер с помощью грубой силы; дипломатия, интеллект и ум необходимы, если персонажи хотят дожить до конца приключения.

Психонические или арканные иллитиды?

Хотя Иллитиада фокусируется на психонических способностях иллитидов, некоторые источники считают иллитидов пользователями арканных сил и способностей. Аргументы касаются силы, которую выбирают при психоническом посвящении и которой манипулируют: большинство психонических сил - синонимы арканных заклинаний. Какой бы ни была правда, психонические эффекты рассматриваются как возможные для использования спелл-кастерами и арканными тварями. Конечно, психонические способности не подходят для каждой кампании.

DM кампании, в которой не используется психоника (как описано в The Complete Psionics Handbook или Player's Option™: Skills & Powers), должен заменить способности, перечисленные ниже для всех иллитидских психонических сил. Иллитид может использовать каждую из описанных ниже сил, по желанию - одну в раунд, за исключением Взрыва разума (mind blast), который они используют раз в турн. DM также должен заменить эти способности для любых других иллитидоподобных существ, которые обладают психоническими силами.

Психонически-арканная конвертация

Взрыв разума*, внушение, очаровать персону, очаровать монстра, ESP, левитация, астральная проекция, плановый сдвиг. (Mind blast*, suggestion, charm person, charm monster, ESP, levitate, astral projection, plane shift)

** Взрыв разума (для арканных иллитидов): в отличие от уникальной психонической атаки, описанной в Иллитиаде, влияет на конус площадью 60 футов в длину, 5 футов в ширину перед иллитидом и 20 футов в ширину на дальнем от него конце. Все в пределах конуса должны сделать спас-бросок от Wand или быть ошеломлены и не действовать на 3d4 раунда.*

Начало Сгущающейся тьмы

Вовлечение персонажей в модуль «Тьма сгущается» начинается с одной из четырех зацепок. Четыре зацепки появляются в главах 3-6 как отдельные мини-приключения. Одно из этих приключений служит исходной зацепкой, которая затягивает персонажей в общий сюжет модуля. Однако герои должны исследовать каждое из этих мини-приключений как часть всего сценария. Только исследование каждой зацепки предоставит информацию и бэкграунд, необходимые для персонажей, чтобы перейти к кульминации модуля в главе 7.

Для начала, DM'у необходимо прочесть основную историю (раздел «Бэкграунд DM'а» в главе 2). DM по своему усмотрению дает персонажам всю или часть информации, содержащейся в разделе «Бэкграунд персонажей» в той же главе 2. Как только информация предоставлена персонажам, она приводит к разделу «История раскручивается». В этой секции персонажи узнают достаточно, чтобы выбрать одно из четырех мини-приключений. По завершении четвертого мини-приключения персонажи узнают своего реального врага, как описано в главе 7.

Глава 2

В которой DM учится бэкграунду модуля и обнаруживает запутанный клубок соединений четырех мини-приключений.

Бэкграунд DM'а

Иллитиды имеют почти инстинктивную потребность в затемнении, обрекая тем самым ассимилированные миры на тьму, как в их привычных подземных глубинах. План долго готовился и еще дольше исполнялся, наконец появляется первый результат: иллитиды открыли способ погасить весь свет от сотни, возможно, тысячи миров по всей мультивселенной!

Из-за необходимости огромного количества энергии, чтобы затемнить солнце, план иллитидов разбит на множество этапов (деталь - подготовка поверхностного населения к ассимиляции). «Тьма сгущается» освещается деятельность лишь одной из многих ячеек иллитидов, которой поручено подготовить население к приходу Подлинных Хозяев. Это конкретная ячейка получает свои приказы от пожирателя разума по имени Шулут. Шулут и его агенты тайно проникли в город Стормпорт для подчинения нескольких ключевых персон, занимающих руководящие посты в некоторых гильдиях и организациях. С помощью махинаций иллитид постепенно готовит население города к тому, чтобы принять наступление темноты и подчиняться пожирателям разума, когда солнце исчезает.

В этом приключении персонажи имеют возможность остановить подготовку плана Шулута, искоренить доминирующих агентов иллитида и в финале принести Шулуту и его коллегам - пожирателям разума возмездие. В конечном счете, персонажи обнаружат, что Шулут и его компания - только одна из шестеренок в гораздо более масштабном и страшном плане иллитидов.

Бэкграунд персонажей

DM может представить информацию, содержащуюся ниже (один пункт за раз), персонажам, пока они все еще вовлечены в предыдущий сценарий. Таким образом, DM, ведя свою кампанию, поддерживает чувство преемственности в ней. Если любой из

пунктов ниже не стыкуется в достаточной мере с логикой кампании DM'а, он может легко их пропустить.

Если DM начинает модуль отдельно от своей обычной кампании, он может разделить информацию и просто отдать ее игрокам (один или два пункта каждому персонажу), когда игра начинается. Таким образом, ни один персонаж не знает весь бэкграунд, но группа в целом может собрать воедино необходимую информацию. Это обеспечивает персонажей общим мотивом для начала их приключения.

- Предшествующая зима была рекордно холодной. Снег завалил все вокруг, прервав сообщение между многими городами, селами, фермами и замками. Невероятный холод погубил множество деревьев, домашнего скота и даже людей. Зима была так ужасна, что снег и холодная погода, по общему мнению, должны задержаться на большую часть весны.

- По всей земле говорят о странном полумраке. Хотя это и не слишком заметно, но люди, чувствительные к окружающей среде, утверждают, что ощущают уменьшение интенсивности солнечного света. Персонажи, которые осматривают дневное небо, чтобы проверить эти слухи, могут за день наблюдений только с 20-процентной вероятностью заметить, что солнечный свет на самом деле стал тусклее. (Персонаж-друид или персонаж, приверженный солнечному божеству, - с вероятностью 40%.) Успех показывает, что наблюдательный PC замечает тонкую облачную пелену, фильтрующую солнечный свет даже в ясные дни. Однако донесение этих наблюдений о полумраке представителям властей не вызовет понимания у NPC.

- Мудрец по имени Гастон Старый появляется на улицах и любому, кто будет его слушать, предсказывает конец света. Его доказательство: много звезд на небе просто исчезло (у конца света должны быть подобные апокалипсические предзнаменования). Население в целом не обращает на Гастона внимания. Обратите внимание, что Гастон не имеет связей с Мастером Енохом (см. главу 3), но он может быть знаком с проповедями Еноха (по выбору Мастера).

- Персонажи, которые самостоятельно наблюдают ночное небо, с 20-процентной вероятностью могут за ночь наблюдений обнаружить, что некоторые звезды уже не светят. А персонаж с навыком астрологии или персонаж, принадлежащий к культу божества звезд, - 40% (думаю, что персонаж с навигацией тоже имеет шанс в 40%. - *Прим. пер*.). Тем не менее, ни одна из отсутствующих звезд не является частью какого-либо крупного созвездия (т.е. данная информация, донесенная до облеченных властью людей, вызовет только косые взгляды). Персонажи, успешно прошедшие чек астрологии, заметят, что не хватает 23 звезд.

- Два и более персонажей видят тревожный сон (беспокоящий не только своим содержанием, но и сходством у разных персонажей). Прочитайте или перескажите следующее:

Спящий видит себя стоящим на безжизненной равнине. Вокруг, насколько видно, тишина и черная почва. На небе лишь несколько звезд. Затем восходит солнце. Огромный красный диск выползает из-за горизонта, как вдруг что-то невидимое откусывает от солнца огромный кусок, оставляя следы зубов. Солнце начинает брызгаться и оплавляться и, в конце концов, опускаясь обратно за горизонт, оставляет равнину в непроглядном мраке.

- С приближением весны население городов проникается надеждой. Люди с нетерпением ждут прихода тепла, распустившихся листьев на деревьях и цветов. Фермеры засеяли поля (в снег? – *Прим. пер.*). Однако недавние метели угрожают посаженным культурам и, следовательно, местным запасам продовольствия. По крайней мере, так говорят фермеры, коротающие вечера в тавернах.

- По словам ученого-историка Ганета Мудрого, свирепые зимы обрушиваются на страну примерно каждые 223 года. Необычайно суровая зима и поздние снегопады только подтверждают его теорию. Хотя причина столь холодной зимы совсем иная.

История разворачивается

Модуль начинается в большом городе Стормпорт (или в любом другом городе, наиболее подходящем сценарию DM'а). Свободным городом Стормпорт правит череда лордов и леди династии Д'Алесандро. Леди Элспет Д'Алесандро правит из наследственного имения Король Шторма (Storm King), расположенного на возвышающемся над городом мысе.

Приключение начинается, когда персонажи получают послание от одного из знакомых. Если соответствующих NPC не существует, в своей кампании DM может использовать Алеанору Пасстедер. Алеанора - опытный рейнджер, и возможно, что один из персонажей обязан ей жизнью (или еще как-то сильно обязан).
Персонажи получают следующее сообщение (если группа не в Стормпорте, они получают его с караваном):

> Нам нужно встретиться в следующее новолуние в «Знаке Ясного Воина» в Стормпорте. Происходит что-то странное, и вам надо знать об этом. В рядах избранных появилась опухоль.
> - Алеанора Пасстедер

Если персонажи решили побродить в окрестностях таверны до встречи с Алеанорой, бросайте кубик по таблице энкаунтеров Стормпорта (см. главу 9) каждый час.

«Знак Ясного Воина»

Гостиница и таверна «Знак Ясного Воина» принадлежит Красавчику Джону. Джон когда-то бился за золото и славу на Свободной Арене Стормпорта, но ушел в отставку и открыл таверну более двадцати лет назад, после победы над Лютором Полугигантом, срубив при этом немалый куш.

«Знак Ясного Воина» отражает бойцовое прошлое его владельца. Гостиница декорирована флагами и штандартами, мечами, топорами, кинжалами, пращами и прочими атрибутами, хорошо закрепленными на стенах, потолках и балках.
DM должен прочитать или пересказать следующий текст, когда группа персонажей в первый раз заходит в гостиницу:

> В таверне, заполненной простолюдинами, в мерном гуле голосов изредка слышен грубый смех да хриплые выкрики. Дым из курительных трубок облаком висит под потолком и атакует ваш нос запахом десятков сортов экзотических трав. Среди дыма декорации «Ясного Воина» бликуют и мерцают в свете большого очага и десятков сияющих светильников (скорее, они будут в лучшем случае тусклыми и закопченными, иначе

хозяину придется тратить уйму времени и сил на то, чтобы их полировать и защищать от ржавчины. – *Прим. пер.*).

Эль подается в деревянных кувшинах с вырезанным «Знаком Ясного Воина» - Мечница атакует грозного льва.

Внутри круглой стойки, установленной по центру зала, находятся бар и владелец заведения – крупный человек, чьи седые волосы мало сочетаются с его угрюмой позой и могучим телосложением.

Прочтите или перескажите следующий текст, когда персонажи подходят к стойке, чтобы сделать заказ:

Рядом с очагом худой человек с бритой головой и в темной робе сжался за столом, прижимая к груди стопку пергамента в тщетной попытке укрыться от оскорблений со стороны большого, пьяного мужчины - обладателя ржавой кольчуги.

Ближе к вам женщина разливает содержимое своей кружки по столу и взрывается истеричными рыданиями. Ее плечи вздымаются в такт ее всхлипам.

Основываясь на вышеописанных событиях, персонажи могут: защитить угнетенного человека в темной робе; попытаться утешить рыдающую женщину и определить причину ее страданий; ничего не делать и просто ждать Алеанору или же делать что-то другое. Три подраздела далее описывают последствия каждого из этих вариантов действий; порядок, в котором персонажи реагируют на ситуацию, не имеет значения.

За исключением конкретных лиц, указанных в следующих трех разделах, в таверне обычно находится 7-16 (1d10+6) посетителей, поглощенных едой, питьем, игрой в азартные игры или разговором. У каждого посетителя имеется кошелек, содержащий в среднем 2-40 (2d200) sp. Красавчик Джон держит двух вышибал-дворфов, угрюмых братьев Блик (Bleak). Братья часто используют свои боевые топоры, чтобы остановить любой физический конфликт в таверне. Кошельки каждого из братьев содержат 135 gp.

Красавчик Джон не прячется за стойкой во время драк и со своим волшебным двуручным мечом Абриджером помогает вышибалам. Джон прячет меч под стойкой, в надежном сундуке, а замок сундука снабжен ловушкой с отравленной иглой. Любой активировавший ловушку и уколовшийся иглой должен сделать успешный спас-бросок от яда или умереть. Сундук, помимо меча, содержит 2345 cp, 1341 sp, и 309 gp.

Серьезная драка в «Знаке Ясного Воина» привлечет внимание городской стражи после полных 10 раундов боя. Стража прибудет 5 раундов спустя - в начале 15-го раунда. (См «Городская Стража» на стр. 23 для более подробной информации.)

> **Посетители (10d6+6):** AC 10; MV 9; HD 1; hp 3 (среднее); THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ M; ML Средняя (9); Int Средний (9-12); AL варьируется; XP 15 каждый.
>
> **Братья Блик**, dw F7(2): AC 3 (Кольчуги и бонус ловкости); MV 9; hp 57 каждый; THAC0 14 (13 с бонусом силы); #AT 3/2; Dmg 1d8+1 (battle axe + бонус силы); SA&SD дварфовские расовые бонусы; SZ M (48” высота); ML Champion (15); AL CE; XP 420.
> **Примечание**: Дворфовские расовые бонусы дают им +4 бонус на спас-броски от яда и магии (включая Палочки, Жезлы и Посохи), и они имеют 60’ инфравидение.

Также они имеют бонус +4 к AC от атак огров, полуогров, огров-магов, гигантов и титанов.
S 17, D 16, C 15, I11, W 10, CH 9.

Красавчик Джон hm F14: AC 0 (chain mail +2 бонус ловкости); MV 9; hp 84; THAC0 7 (5 бонус за силу, 3 двуручный меч +2); #AT 2; Dmg 1d10+6 (two-handed sword +2 and Str); SZ M (6'5" tall); ML Champion (15); AL CE; XP 8,000.
S 18/76, D 17, C 13, I15, W 10, CH 9.
Спецэкипировка: Abridger - двуручный меч +2, выпивающий девять жизней; кольчуга +2.

Защищая угнетенных

Имя бритоголового человека в темной робе - Найл, это обращенный в новую веру, охватывающую Стормпорт. «Наезжающий» на Найла - Карган Фонкенпик, грубый воин из Зловещих (Grim) степей. Карган толкает и оскорбляет Найла, пытаясь спровоцировать его на удар, чтобы степной воин смог себя «защитить». Красавчик Джон игнорирует домогательства степняка к Найлу, т.к. тот беспокоил посетителей трактира своей религиозной болтовней, несмотря на несколько предупреждений этого не делать.

Найл последние несколько месяцев занимался непрерывным прославлением достоинств своего культа, если в пределах слышимости находился хоть кто-то. По словам Найла, «Мастер Энох мудр для каждого из нас. Не закрывайте ваши уши, и откройте свой разум мудрости Мастера Эноха!». Найл также пытается всучить листовки всем и каждому, кто оказывается рядом. Информация в листовках направляет тех, кто заинтересован, на сборище, где можно услышать слово Мастера Эноха (см. ниже).

Видимо, с Каргана на сегодня хватило льстивых проповедей от «лысого заморыша», и он вознамерился избавиться от раздражителя. Он надеется спровоцировать Найла на физическое сопротивление, в котором легко его унизит. Без вмешательства группы конфликта не произойдет, и оскорбления с толканиями будут продолжаться весь вечер.

Если кто-либо из членов группы вмешается, Карган мгновенно переключается на новое лицо.

Используйте таблицу 59: Encounter Reactions in the Dungeon Master® Guide, чтобы определить реакцию Каргана. Результат «угрожающий» или «враждебный» указывает на немедленную атаку на вмешавшегося персонажа; в противном случае Карган немного отрезвеет и станет более разумным (смеха ради я описал бы всю историю со стороны степняка и предложил бы персонажу присоединиться к забаве. – *Прим. пер*.). Если персонажи убивают Каргана, это привлечет внимание Лукиана – капитана стражи (см. главу 6 для более подробной информации). Кроме ржавой кольчуги у степняка есть длинный меч +1, 13 драгоценных камней стоимостью 10 gp каждый и 121 sp в кошельке.

Если персонажи помогают Найлу, неважно каким способом, щуплый человек будет крайне благодарен и всучит каждому из персонажей по листовке. Прочтите им следующее:

Грядут Перемены!

Предсказывает Мастер Энох. Перемены приближаются. Не будьте застигнутыми врасплох к приходу Подлинных Владык!

*Всего лишь за небольшой взнос золотом (*а не жирно будет? – *Прим. пер.) вы тоже можете услышать откровения Мастера Эноха и его пастырей Подлинных Владык! Выбери свою судьбу: оставаться в темноте или же стать одним из немногих избранных, облагодетельствованным Подлинными Владыками! Слушайте выступления Мастера Эноха на его встречах в конце переулка Тихого берега сразу после наступления темноты!*

Увидимся там!

Наблюдательные персонажи могут заметить, что, как и в письме Алеаноры, в листовках говорится об избранных. Найл считает себя одним из избранных, но он не обладает никакими знаниями Мастера Эноха из упомянутых в листовке и при этом не имеет представления ни о Подлинных Владыках, ни о предстоящих Переменах.

Найл посещает ночные собрания, о которых говорится в листовке, но слежка за ним до его жилища или прессование его с целью допроса, не принесет плодов, однако у него в жилище имеются сотни дополнительных листовок.

Если персонажи решили посетить одно из собраний, о которых говорилось в листовках, или если они захотят найти непосредственно Мастера Эноха, переходите сразу к главе 3 после прохождения оставшихся разделов в этой главе.

Найл, hm 0: AC 10; MV 9; HD 1; hp 3; THAC0 20; #AT 1; Dmg 1d2; SZ M (58 69 tall); ML Average (9); Int Average (9); AL N; XP 15.

Карган Фонкенпик, hm F7: AC 3 (chain mail and Dex bonus); MV 9; hp 65; THAC0 14 (13 Str, 12 Ripper); #AT 3/2; Dmg 1d8+2 (Ripper and Str bonus); SZ M (68 tall); ML Champion (15); AL CE; XP 975.
S 17, D 16, C 12,I 9, W 8, CH 6.
Спецэкипировка: Ripper, long sword +1.

Утешение скорбящей

Джоана Грет в печали, она разлила свой напиток и потеряла самообладание. Ее брат Дурган Грет пропал, и Джоана подозревает худшее. Если персонажи ее игнорируют, Джоана продолжит лить слезы на протяжении всего цикла их первого визита в «Знак Ясного Воина».

Персонажи, которые подходят к Джоане, могут узнать ее историю за несколько утешающих слов или за платок, чтобы вытереть слезы. DM может рассказать всю историю сразу, или же разделить ее на несколько частей, т.к. персонажи расспрашивают страдающую женщину.

«Я не знаю, что делать. Городская стража мне не поможет. Они думают, что я истеричка. Но я просто знаю, что случилось что-то ужасное с моим бедным братом Дурганом!»

«Мой брат был несколько не от мира сего. Он имел определенную чувствительность, и недавно его сны начали пугать его. Чудовища и зло прокрались в его сны и сделали их кошмарами! Три дня назад Дурган рассказал мне про свои кошмары, он говорил, что чувствует, как что-то крадется за ним, он назвал своего внутреннего демона «чахоточный».

«Ох, я ужасна! Я посмеялась над ним и сказала, чтобы он перестал есть тушеные грибы на ночь глядя. На следующее утро окно Дургана было разбито, и он пропал! Это я во всем виновата!»

Персонажи могут предложить помочь Джоане найти ее брата, хотя ее история не имеет отношения к их текущей проблеме.

Джоана очень полезна для всех, кто проявляет интерес к ее тяжелому положению. На самом деле она будет предлагать показать персонажам место, где был похищен ее брат. К сожалению, она не располагает никакой другой информацией, кроме той, которую она уже рассказала.

Вопросы, заданные посетителям таверны о «чахоточном», получат в ответ только недоуменные взгляды. Однако вопросы о монстре, крадущем по ночам людей, получат в ответ несколько пьяных подтверждений:

«Мой кореш сказал, что с приятелем видел снежную тварь, бродящую по переулкам. Она их не заметила, это было утром, видимо, им повезло, так как она залезла в канализацию, возможно, у нее там логово. Ну, в канализации».

Подробностей более сказанного нет, но даже Красавчик Джон слышал подобные слухи, хотя он не стал бы биться об заклад в отношении их правдоподобности. Если персонажи вынесут этот вопрос на рассмотрение городской стражи - см. главу 6. Если же персонажи решают помочь скорбящей Джоане и взглянуть на место похищения, перейдите к главе 4. Если же персонажи захотят обследовать канализацию, смотрите непосредственно раздел «Канализация» в главе 4 (стр. 14).

Если персонажи согласятся ей помочь, Джоана будет сопровождать их во всех их исследованиях - если они ей это позволят. Кроме ее магического кинжала – Ралли, у Джоаны есть серебряное зеркальце, над которым она проводит много времени (подарок сестры), и мешочек с сушеными растертыми грибами, которые она использует в качестве приправы к еде, пока будет рядом с персонажами. Кроме того, у нее есть 231 gp, вшитые в толстый ремень.

Она и кажется беспомощной, горюющей женщиной, но на самом деле она достаточно опытный воин, хоть и оставила позади приключения. В битве Джоана думает тактически и всегда защищает кастеров, чтобы они могли использовать заклинания эффективно. Если группа не имеет кастеров или те не имеют заклинаний, Джоана будет стараться обходить противников с тыла. Тем не менее, она не будет игнорировать команды лидера, если они не будут заведомо неверными. Она благодарна за помощь группе, т.к. они единственные, кто решил ей помочь.

> **Джоана Грет, hf F4:** AC 7 (клепанная кожа); MV 12; hp 24; THACO 17 (Rally: 14 missile, 16 melee); #AT 1; Dmg 1d4+1 (dagger +1); SZ M (5'5" tall); ML Average (9); AL LG; XP 65.
> S 12, D 17, C 14,I10, W 15, CH 13.
> **Спецэкипировка:** Rally это кинжал +1, который возвращается в руку владельца после каждого броска, что позволяет метать его до двух раз в раунд.

Поиски Алеаноры

Персонажам, ожидающим Алеонору в трактире, предстоит испытать большое разочарование. Она так и не приходит. Если группа начинает расспрашивать посетителей трактира о рейнджере – ответа они не получат. Однако Красавчик Джон знает ее и иногда полагался на ее боевые умения, чтобы подавить случайные конфликты в своем заведении. Если персонажи не спрашивают Джона, он сам им скажет, что недавно видел Алеанору у себя в трактире, в компании какой-то женщины, одетой в черную кожу и с повязкой на глазу. Джон слышал, что Алеанора называла угрожающего вида женщину Джанин. Несколько золотых монет освежат память трактирщика, и он вспомнит, что две официантки, обслуживающие столик рейнджера и ее спутницы, могли услышать что-то от них. Официантки расскажут, что встречавшиеся говорили о желтом складе на перекрестке Кленового пути и Дороги десяти ольх. Если герои хотят найти рейнджера, они должны искать ее обычными путями, заклинания Гадания, Ясновиденья и подобные способы не дадут результата.

Если персонажи решают искать ее самостоятельно на складе, переходите к главе 5. Если же персонажи передадут это дело страже или просто решат заняться этим позже, смотрите главу 6.

Глава 3

Где персонажи ищут место встречи, упомянутое в листовках Найла, и противостоят Мастеру Эноху, пророку грядущих Перемен.

Сборище в переулке Тихого Берега

Персонажи, стремящиеся понять послание листовок Найла, должны присутствовать на одном из собраний в конце переулка Тихого Берега. Персонажи, пытающиеся узнать дополнительную информацию о Мастере Энохе до посещения собрания, могут за час расспросов на улицах с вероятностью 20% узнать адрес Эноха: это башня в конце переулка Тихого Берега. Попытка узнать о реальном смысле сообщений Мастера Эноха или о его доходах (??? - *Прим. пер.*) будут или поводом «разводки на бабло», или окончатся ничем.

Переулок Тихого Берега тянется от самого центра Стормпорта и до его западных окраин. Ближе к центру дома более ухоженные и престижные, ближе к окраинам начинаются трущобы с плохой репутацией. Холодные ветер дует по всему переулку, на всем пути от центра и до окраин.

DM может на свое усмотрение использовать таблицу энкаунтеров Стормкпорта, чтобы узнать социальный дисбаланс, связанный с затемнением солнца.

В конце переулка персонажам открывается площадь, находящаяся в ужасном состоянии. Если персонажи имеют дополнительную информацию об Энохе – они без труда распознают его квадратную башню в западной части площади (см. «Башня Эноха»).

Персонажи, ожидающие действа, в результате будут вознаграждены, когда горожане начинают собираться на площади. Об истинном смысле сообщения Эноха толпа знает не больше, чем Найл (который не знает ровным счетом ничего). Хотя некоторые думают о себе как об Избранных.

Прочитайте или перескажите следующее:

На западе видны заснеженные холмы, вздымающиеся по ту сторону темных, заброшенных зданий и разрушающейся башни. Солнце склоняется все ниже к холмам, освещая болезненно-пурпурным светом полнеба, пока наконец не скрывается за холмами.

От дверей, ведущих на балкон башни на 20-футовой высоте, начинает разливаться свет, освещая собирающуюся толпу. Лица собравшихся наполнены радостью и предвкушением. Фигура в мантии, выходящая на балкон, резко очерчена в золотом сиянии.

Человек смотрит на затихшую толпу, выдерживая драматическую паузу. Через мгновение из толпы начинают доноситься крики: «Мастер! Научи нас! Покажи нам свою мудрость!» Наконец человек начинает говорить.

Мастер Энох говорит толпе о грядущих Переменах (никакой конкретики), когда Подлинные Повелители (опять же никакой конкретики) примут верных в свое лоно и изгонят остальных. В принципе, Энох чуть более витиевато пересказывает текст листовки. Непонятно, почему так много людей привлечены этим бездоказательным и неинформативным апокалипсическим бредом.

Ответ заключается в психонической вещи – Безоговорочной Лампе, которую Энох поставил позади себя. Золотой свет лампы достигает самых дальних уголков площади, осуществляя тонкую психоническую подготовку. Безоговорочная Лампа находится в башне Эноха. Все эффекты и описания этого предмета (чтобы определить влияние лампы на персонажей) находятся в разделе Аркана, в конце модуля.

Персонажей, которые не слушают полностью речь Мастера Эноха (занимает полные 10 раундов), не подвержены влиянию лампы. Те персонажи, которые попали под влияние лампы, больше не испытывают недоверия к словам Мастера Эноха или других Избранных. На самом деле попавшие под влияние персонажи активно сопротивляются любой попытке членов группы проникнуть в башню Эноха. Кроме того, эти персонажи могут звать на помощь собравшихся, если не попавшие под влияние члены группы будут пытаться принимать какие-то меры против Мастера Эноха, в то время как он стоит на балконе (комната 11). Статистика Эноха указана в комнате 10.

Если персонажи атакуют Мастера Эноха, пока он стоит на балконе, толпа оборачивается против них, пытается свалить персонажей и удержать их. При таком раскладе лучший вариант для них – бежать.

Толпа разделяется равномерно между персонажами (например, 4 неподконтрольных лампе персонажа сталкиваются с 13-ю атакующими из толпы численностью 52 человека). Во время этого боя каждый персонаж имеет 3 атаки против отдельных членов толпы, перед тем как происходит проверка на подавление. Избранный, решивший сделать свою попытку подавления, использует единственный бросок в атаку по лучшему THAC0 в их группе, улучшая бросок на 1 за каждого члена толпы. Бросок THAC0 совершается без учета брони (только базовый AC + модификатор за ловкость). Таким образом группа из 14 человек будет атаковать небронированный персонаж с AC 7 получит +7 на бросок THAC0 (14-7=7) (ни хрена не понял. - *Прим. пер.*).

Персонажи, которых ударили таким образом, должны сделать спас-бросок от парализации. Провал означает, что Избранным удается свалить персонаж. Также это показывает, что свалившийся персонаж не может ничего сделать, кроме как ждать

прибытия городской стражи, хотя все еще может произносить заклинания с вербальным компонентом.

Любой серьезный конфликт рядом с башней в конце концов (3 турна) доходит до сведения городской стражи и капитана Лукиана в частности (см. главу 6).

> **Толпа избранных (52):** AC 10; MV 9; HD 1; hp 3 (average); THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ M (varies); ML Champion (15); Int Average (9-12); AL Varied; XP 15 each.

Башня Эноха

Описание комнат ниже относится к карте башни Эноха. Башня имеет 3 этажа, входы в башню есть только через дверь на первом этаже (комната 1) или через балкон на втором этаже (комната 11).

Башня построена из камней, толщина стен - 3 фута, камень имеет ржавый цвет и потрепан временем. Более тщательное исследование покажет, что башня когда-то была заброшена и обвалилась, как и соседние одноэтажные строения вокруг. Кто-то ее восстановил, так как видны следы строительного раствора, а все окна заложены кирпичом, закрывая внутренности башни от посторонних взглядов и лучей солнца.

1. Вход в башню

Вход в башню закрыт двойными, массивными дубовыми дверьми. Энох обычно держит дверь закрытой, запертой и запечатанной Волшебным замком по 16-у уровню мага (заклинание Wizard locked).

За дверью находится маленькая прихожая, отделанная гладким красным камнем; там же, в 10 футах к северу от дверей, у западной стены стоит статуя из того же камня. Если персонажи выломали дверь или прошли сквозь двери с помощью заклинаний Стук, Рассеивание магии или некоторых (?) других заклинаний, на губах статуи появится Волшебный рот (заклинание magic mouth) и скажет: «Незваных гостей в башне Эноха ожидает жестокий отпор и, в конечном счете, смерть».

2. Перекресток

Как и в прихожей, пол, стены и потолок тут отделаны красным камнем. Винтовая лестница в северной части ведет на второй этаж. Четыре дубовые двери на перекрестке обычно закрыты.

Статуи из черного оникса стоят у восточной и западной стен. Эти статуи - по сути, каменные големы, установленные для охраны башни от вторжения. Черные резные статуи усеяны кусочками хрусталя. Когда на големов падает свет, хрусталь начинает напоминать звезды на ночном небе (кусочки хрусталя также удерживают чары для увеличения hp големов и снижения их AC, эти камни нельзя забрать с голема). Всякий раз, когда нарушители выходят на перекресток, големы оживают, чтобы уничтожить всех нарушителей. Каменные големы будут преследовать нарушителей по всей башне, но не покинут здание.

Обратите внимание, что любой конфликт с участием големов оповестит Мастера Эноха (в комнате 10) о присутствии нарушителей. Если группа не имела дел с Энохом, он кастует на себя невидимость и спускается вниз через 3 раунда. Невидимый маг наблюдает за боем,

кастуя грязь в камень (mud to rock) на големов, когда это необходимо, чтобы лечить их. Заметим, что это не делает его видимым (какого хрена, если это простая невидимость? – *Прим. пер.*). После полного исцеления големов Энох атакует с использованием своих спеллов.

> **Каменные големы (2):** AC 0; MV 6; HD 14; hp 80; THAC0 7; #AT 1; Dmg 3d8 (кулак); SA Великая сила, Замедление оппонентов; SD иммунитет к оружию, иммунитет к спеллам, Грязь в камень работает как хил; SW Камень в грязь; Камень в плоть; SZ L (9' в высоту); ML Fearless (20); Int нет (0); AL N; XP 12,000.
> **Примечание**: SA – Големы необычайно сильны, и это позволяет им поднимать, бросать или ломать что-то, как если бы у голема была сила 22; големы могут кастовать Замедляющее заклинание на любого противника в пределах 10 футового радиуса 1 раз в 2 раунда.
> SD – Противникам нужно оружие +2 или выше, чтобы нанести вред этим существам. Кроме того, каменные големы имеют иммунитет к прямым эффектам большинства заклинаний, за исключением тех, которые отмечены в специальных слабостях (SW), заклинание Грязь в камень (*mud to rock*) полностью излечивает голема.
> SW – Заклинание Камень в грязь (*ock to mud*) замедляет голема на 2d6 раунда. Заклинание Камень в плоть (*stone to flesh*) делает голема на 1 раунд уязвимым к обычным атакам, включая заклинания, которые наносят прямой ущерб.

3. Комната для приглашенных

Когда у Эноха есть вызванные посетители, он размещает их в этой комнате (или в комнате 4). В комнате есть простая кровать, тумбочка, письменный стол, шкаф для одежды, умывальник и портативная уборная. Комната в данный момент не занята.

4. Занятая комната для приглашенных

Эта комната выглядит точно так же, как и комната № 3. Тем не менее, даже незначительный поиск показывает, что тут кто-то недавно жил: кровать выглядит немного растрепанной. Детальный поиск по всей комнате даст только несколько мазков пурпурной слизи. Никаких других доказательств пребывания или вещей существа, ее занимавшего, нет. Персонажи, которые имеют много опыта в «общении» с иллитидами, могут знать, что это иллитидская психоактивная слизь, в противном случае странная слизь останется загадкой.

5. Просторная комната

Большой очаг с волшебным бездымным огнем занимает большую часть северной стены этой комнаты. Плюшевый ковер ласкает ноги, красивые картины услаждают взор. В этой комнате стоят удобные на вид диваны и мягкие кресла. В книжном шкафу, стоящем вдоль западной стены, видны несколько кожаных переплетов. Однако все это заросло пылью, намекая как минимум на несколько месяцев запустения.

Мастер Энох обитал здесь до своего обращения в «пророка» (см. комнату 10). Персонажи могут довольно легко определить, что арт-объекты в этой комнате изящны. Коллекция распределяется следующим образом: 5 картин - 25 gp каждая, 5 различного размера гранитных фресок - 50 gp каждая, полный сборник трудов Иафета Тайного, знаменитого философа и канцлера местного колледжа волшебства – 10 томов общей стоимостью 5000 gp.

6. Гостиная

Лестница из этой комнаты ведет в комнату 2 этажом ниже и в комнату 12 этажом выше. Пол комнаты выложен ониксовыми плитками со стороной 2,5 фута и вкраплениями из хрусталя, сделанный чек астрологии позволит разглядеть знакомые созвездия.

Фантомная сторожевая (заклинание Mordenkainen's faithful hound) дежурит тут с вечера и до утра следующего дня: Энох накладывает заклинание в 9 вечера (после проповеди), и заклинание держится до 6 утра. Громкий лай сторожевой предупредит Эноха о вторжении, а сам пес будет атаковать любого, кто отвернулся от него, как монстр с 10-HD, нанося 3d6 урона и замедляя самого сильного из персонажей.

Единственная дверь в комнате - не из дуба а из оникса, усеяна осколками хрусталя, чек астрологии укажет, что это созвездие Охранника (закрытая дверь - препятствие проходу ночью). См. комнату 7 для получения дополнительной информации касательно двери.

7. Зал едкой потери

Подобно входной двери Энох запер эту дверь и запечатал с помощью заклинания Wizard locks (по 16-у уровню). Ониксовая дверь соединяет эту комнату с комнатой 6. Кроме того, в замочной скважине есть ловушка - ядовитая игла. Любой, кто будет уколот иглой, должен сделать спас-бросок или умереть в течение 1d4 раундов. Вскрытие двери любым силовым способом активирует ловушку, находящуюся в 30-футовом коридоре, который ведет на юг сразу за дверью.

Этот 30-футовый коридор отделан уже знакомым красным камнем. На каждой плитке стены изображены пасторальные картинки. Если ловушка активируется, инфракрасный луч 1-дюймового диаметра протягивается от центра в восточной стене к центру западной (картинка с резьбой горной долины) на высоте 3 фута от пола. На карте обозначено это место.

Персонажи с обычным зрением или персонажи с инфравидением, использующие дополнительные источники света, луч не видят. Любое прерывание луча вызывает магический кислотный шторм. Этот шторм заполняет весь коридор желеобразными капельками кислоты. Существа, покрытые этой кислотой, могут удалить ее алкоголем (вином и крепче), или уксусом, или успешным заклинанием Dispel Magic. В противном случае капли остаются течение 14 раундов, после чего испаряются. Существа, покрытые кислотой, получают 1d4 повреждения в первые 3 раунда, 1d6 в течение вторых трех раундов и 1d8 в течение последних 8 раундов. Те, кто успешно сделал спас-бросок от оружия дыхания, получают только половину повреждения.

> **Примечание**: Обратите внимание, что все предметы на персонажах, проваливших спас-бросок от оружия дыхания, являются объектами персональных проверок на спас-бросок. Кислота уничтожает любые предметы, провалившие спас-бросок.

8. Студия

На первый взгляд эта комната напоминает мастерскую скульптора-каменщика. Блоки гранита, мрамора и оникса разных размеров и форм лежат вдоль северной стены. Чуть ближе лежат заготовки гуманоидных форм, еще не полностью вырезанных из камня. В центре комнаты стоит большая бочка, заполненная осколками хрусталя, а на 20-

футовом верстаке, стоящем вдоль южной стены, лежат высококачественные инструменты для обработки камня.

Мастер Энох использует эту комнату для создания своих големов. В комнате нет магических трактатов для их создания. Эти тайные книги сокрыты в его библиотеке/спальне на чердаке (комната 16).

9. Лаборатория Эноха

Дверь между этой комнатой и комнатой 8 сделана из дуба. Но дверь между этой комнатой и комнатой 10 сделана из черного железа (см. описание комнаты 10).

Содержимое лаборатории Эноха не отличается от такового типичной магической лаборатории. Полки и лабораторные столы заставлены различными тиглями, перегонными кубами, змеевиками, колбами, ступками с пестиками, спиртовками и т.п. Кроме того, сложные магические диаграммы украшают стены, а из колб периодически вытекают разноцветные испарения – побочный продукт алхимических реакций.

Тщательные поиски в этой комнате дадут несколько типичных маткомпонентов (ничего ценного) и свиток, валяющийся посреди беспорядка. Свиток содержит ловушку: любой читающий его активирует 1d4 заклинаний Sepia Snake Sigil (по 16-у уровню волшебника).

Если Мастер Энох находит кого-то, пойманного в ловушку в этой комнате, он переносит его своим контактерам в гильдию воров (см. комната 10).

10. Исследовательская Эноха

Пол и стены в этой комнате покрыты плитками из красного камня, в то время как потолок покрыт плитами из оникса, украшенными все теми же осколками хрусталя, по своему расположению напоминающими созвездия. Небольшая тумба стоит рядом с дверью на балкон (комната 11), на ней стоит Безоговорочная Лампа (см. Аркана). Массивный стол у северной стены покрыт рукописями, листами бумаги и открытыми книгами. Небольшая кушетка прилегает к западной стене. Винтовая лестница из этой комнаты второго этажа, минуя третий этаж, ведет прямо на чердак (комната 16). Если Энох по каким-либо причинам не исследовал шум, который создавали персонажи, поднимаясь сюда, группа застанет его лихорадочно строчащим тексты к своей будущей проповеди (90-процентный шанс) или беспокойно спящим на кушетке (шанс - 10%). По его растрепанному виду видно, что он давно не покидал башню надолго. (Может, не следит за своим внешним видом? - *Прим. пер.*).

Шесть месяцев назад Энох в основном заботился только о своих магических исследованиях. Все изменилось, когда он столкнулся с иллитидом Шулутом, в канализации под городом.

Шулут быстро взял под контроль Эноха и обработал его с помощью Лампы. Вскоре после этого иллитиды обратили Эноха в постоянного раба - оттиском псионической печати под кожей мага. Теперь Энох служит иллитидам, обрабатывая с помощью Лампы все увеличивающиеся толпы народа под его балконом, подготавливая их к приходу Истинных Повелителей. Шулут надеется с помощью Эноха добиться толп покорных рабов к тому моменту, когда он и остальные пожиратели разума поднимутся из своих глубин на поверхность. Более подробная информация о Шулуте и его плане - в главе 7.

Если персонажи столкнулись с Энохом, он не признает ничего (и не может признать в связи с его обработкой), кроме того, что он является истинным пророком грядущих Перемен. Если персонажи просят больших подробностей, он скажет, что «все будет показано в свое время», Использование магии или психоники для получения информации из него бесполезно, т.к. психическая печать надежно предотвращает подобные попытки. Психическая печать Энохa становится видна, только когда он сильно волнуется или находится под давлением. Печать проявляется как тонкие линии, светящиеся призрачным светом на левой половине лица Энохa. Печать также используется Шулутом, чтобы быть в тесном психическом контакте с Энохом. Таким образом Шулут узнает о персонажах, как только вступает в контакт с Энохом.

Если физически возможно, Энох кастует на себя заклинание Stone skin и атакует персонажей самым мощным из своих заклинаний или магических вещей. Если это не имеет видимого эффекта, Энох кастует Shadow door и затем Teleport в обитель Шулута под городом (см. главу 7 для получения более подробной информации). Если персонажи прогонят Энохa из его башни, они встретят его позже в приключении.

Поиск на столе показывает много сотен вариаций на тему информации, изложенной в листовках Найла. Видимо, ночные сборища Мастера Энохa имеют свойства повторяться. Поиск также дает две дополнительных вещи, представляющие интерес: Фрагмент текста и письмо.

Фрагмент текста, очевидно, написан рукой Энохa. В нем говорится: «… внутренних демонов теперь не остановить, канализация теперь является приютом ночных кошмаров!» Письмо - от Гильдмастера Раены, короткое, адресовано Мастеру Энохy. В письме говорится:

Дорогой Энох!

Большое спасибо за ваш огромный вклад в наше новое предприятие. Как бы странно это ни звучало, но серое вещество теперь наш самый выгодный и при этом самый незаконный товар. Наш скупщик предпочитает свежие мозги, поэтому в дальнейшем воздержитесь от отправки нам маринованных образцов с полок вашей лаборатории. Мы оценили эту мысль, но, к сожалению, нет рынка сбыта мозгов, сохраненных алхимическим путем.
Джанин, Гильдейский Дневной Мастер

***P.S.** Пожалуйста, будущие поставки отправляйте на желтый склад на углу Кленового пути и Дороги десяти ольх.*

Если персонажи хотят исследовать канализацию, переходите к главе 4. Если же они захотят исследовать склад - к главе 5.

Мастер Энох hm M16: AC 2 (Наручи защиты AC6 и бонус ловкости); MV 12; hp 51; THAC0 15; #AT 1; Dmg 1d6 (посох); SD пси-печать; SZ M (6'1" высотой); ML Элита (13); AL LG; XP 10,000.
S13, D18, C16, I16, W10, C9
Примечание: SD – На Энохa наложена пси-печать, блокирующая его разум от магических или психических контактов или исследований.
Личность: Тихий и великодушный, но опасный в бою, особенно под воздействием пси-печати иллитидов.
Оружейные профессии: Посох, праща, кинжал.

Спецэкипировка: Ring of Shooting Stars 12 чарджей (по Ефанову – Кольцо метеоров. – *Прим. пер*.), Наручи защиты AC 6, Посох молний (21 чардж).
Заклинания (5/5/5/5/5/3/2/1):
1 ур. - *change self comprehend languages, magic missile (x2), shield*;
2 ур. - *Melf's acid arrow, summon swarm, ray of enfeeblement, invisibility, wizard lock;*
3 ур. - *dispel magic, fly, lightning bolt (X 2), sepia snake sigil;*
4 ур. - *fire trap, dimension door, ice storm, minor globe of invulnerability, stoneskin;*
5 ур. - *cone of cold, Mordenkainen's faithful hound, shadow door, teleport, transmute rock to mud;*
6 ур. - *chain lightning, death spell, disintegrate;*
7 ур. - *finger of death, prismatic spray*.

11. Балкон

Именно здесь Энох читает свои ночные проповеди о грядущих Переменах. В то время, когда маг говорит, Безоговорочная Лампа ярко светит из дверей его кабинета (комната 10) Во время проповедей Энох оставляет железную дверь на балкон открытой, позволяя свету Лампы гипнотизировать его «последователей». В любое другое время дверь остается закрытой, запертой и запечатанной заклинанием wizard lock по 16-му уровню мага.

Кроме того, Энох использовал дорогостоящий ритуал, блокирующий проход через стену в радиусе 20 футов от двери с помощью заклинаний teleportation, dimension door или других средств магической транспортировки. Существа, воспользовавшиеся подобной магией, перенаправлены в карманное «скрученное» измерение (см. комнату 16). А еще использование заклинаний knock или dispel magic на двери приведет к неприятному сюрпризу – заклинания проваливают свое действие и рассыпаются в яркой вспышке, нанося 2d6 повреждения всем существам, находящимся на балконе. Дверь может провалить только одно заклинание, для повторного эффекта Эноху нужно накладывать этот спелл заново.

Прежде чем выходить на проповедь, Энох готовится, накладывая на себя следующие спеллы: shield, stoneskin и minor globe of invulnerability - непосредственно перед тем, как выйти на балкон.

13. Центральная комната

Эта квадратная 10-футовая комната отделана плиткой из красного камня. Из нее ведут три двери к комнатам на этом этаже и винтовая лестница вниз, на первый этаж, в комнату 6.

13. Кухня

В этой комнате находится простая кухня и столовая. На кухне очаг, котел, рукомойник и разнообразная кухонная утварь: чайники, тарелки, чашки, серебряные столовые приборы и пр. посуда. В большом шкафу в северо-восточном углу - разнообразные продукты: приправы, сушеное мясо, мука, крупы, хлеб, сыр, овощи и т.п.

14. Столовая

Ониксовая плитка и красная драпировка придают комнате драматический вид, а огромный стол из полированного красного дерева и 6 больших стульев с красными подушками притягивают взгляд. Энох однажды приглашал гостей в свою башню и по праву гордился

своим кулинарным умением. Эта комната не использовалась как минимум несколько месяцев - тонкий слой пыли покрывает все вокруг.

15. Комната ученика

В комнате детская кровать, грубый стол, шкаф для одежды и туалет. Бумаги и чернила на столе указывают на то, что ученик находился в самом начале обучения. Ужасный запах гниющего мяса заполняет комнату.

Обыск в комнате позволит найти в шкафу тело бывшего ученика, осмотр тела покажет, что в затылке дыра и мозг отсутствует.

16. Чердак

Эта комната находится на последнем этаже башни, Потолком служит крыша, а заложенные кирпичом окна блокируют солнечный свет. Сама комната пустая, за исключением небольшой книжной полки, удобного кресла и большого зеркала. На книжной полке стоят несколько томов по магической теории (общей стоимостью 5000 gp), руководство по созданию каменных големов и спеллбук. Эноха содержащий все заклинания имеющиеся в описании мага (комната 10).

Зеркало ведет в небольшой пространственный карман, освещенный серебристым светом. Любой, кто телепортирует себя в башню, с балкона отправляется прямиком сюда. Те персонажи, кто смотрит в зеркало, увидят там туманные очертания тех, кто попал в ловушку. Пойманные персонажи выходят из заключения, если кто-то называет их по имени или разбивает зеркало.

> **Примечание**: если у персонажей возникли трудности с зеркалом, то туда можно поместить NPC, который в обмен на свою свободу поможет освободить остальных персонажей. Зеркало также содержит запертый сундук с ловушкой в виде отравленной иглы в замке (спас-бросок от яда или смерть), в сундуке - 2677 gp.

Глава 4

Где персонажи пытаются найти Дургана, похищенного брата Джоаны Грет. Его след ведет в канализацию под Стормпортом.

Shanghaied (?)

По желанию DM’а персонажи будут иметь энкаунтеры по таблице энекаунтеров Стормпорта, пока идут к жилищу Дургана.

Небольшой одноэтажный дом состоит из трех комнат: гостиная, кухня и спальня. Окна спальни выходят на узкую аллею (карты жилища Дургана нет, т.к. единственное важное событие происходит в его спальне).

На рабочем столе Дургана лежат несколько книг по гербализму, несколько курительных трубок и кисетов с различными сортами табака. Плакат над столом гласит: «Дурган Грет, торговец табачными изделиями». Если спросить Джоану, она расскажет, что ее брат зарабатывал на жизнь с помощью садоводства и изучения трав, особенно тех, которые хорошо горят в трубках.

Как описывала Джоана, окно над кроватью действительно разбито, а осколки стекла все еще лежат на кровати. Еще имеется пятно крови на подушке и несколько пятен высохшей зеленоватой грязи. Персонажи, которые исследуют эту грязь, обнаружат, что она пахнет сточными водами. Персонажи, которые не могут определить происхождение этой грязи, могут сделать чек интеллекта, чтобы узнать, что это действительно похоже на запах фекалий. Возможно, кто-то или что-то, живущее в канализации, разбило окно и похитило Дургана.

Каждый персонаж, выглядывающий в окно, имеет шанс 1 на 1d6 увидеть на аллее за окном канализационную решетку, погребенную под слоем мусора. Успешный чек поиска следов также приведет персонажей к этой решетке.

Канализация Стормпорта

Стормпорт видел на своем веку значительно больше, чем штормы и непогода. Практичные люди основали город на системе древних катакомб и приспособили их в качестве водоотводов и канализации. Знания о том, что это были за катакомбы и для чего использовались, были давно утеряны, и жители города, не задумываясь, используют сеть катакомб и туннелей, опутывающих город. В конце концов старые туннели стали использоваться только как эффективная канализация и система отвода сточных вод с улиц.

Канализация Стормпорта состоит из обширной сети труб и дренажных туннелей, лежащих глубоко под улицами города. Просторная архитектура системы туннелей в некоторых районах города заработала себе имя «Поджилище», хотя мало кто отваживается обустроить себе жилище среди городских отходов. Полная карта канализации не нужна, канализация Стормпорта описана в виде блок-схемы.

Использование схемы

Пользуясь схемой, DM может заставить игроков ползать по абстрактным туннелям в течение нескольких часов, пока они подбираются к своей цели. Кроме того, схема позволяет DM’у пользоваться ключами, отслеживая прогресс в поисках игроков.

Следующий раздел ссылается на схему канализации Стормпорта, приложенную к модулю. Для использования прочтите описание и составьте представление о каждом ромбе, квадрате или круге на схеме как ключевых областях, в которых происходят энкаунтеры. Стрелки соединяют эти блоки - области, представляющие собой множество проходов, туннелей и дренажных шахт.

Энкаунтеры областей приведены ниже. Тем не менее, каждая стрелка на схеме представляет собой 1d4+4 турнов блуждания по канализационным дебрям, туннели канализации при этом бывают от 3 до 10 футов в диаметре и залегают на глубине от 5 до 50 футов. Вода в туннелях будет от чистой дождевой до грязной сточной. Течение в туннелях будет или медленным или вообще отсутствовать.

Когда персонажи начинают путешествовать от одной ключевой точки к другой (по стрелке на схеме), они могут повернуть назад по туннелям, из которых только что пришли, или в случайном порядке исследовать любое число неизвестных туннелей канализации.

Если персонажи приходят в ключевую точку, содержащую несколько туннелей, которые они уже изучили, они могут выбрать другое направление, а не доверять случайным исследованиям. Области, расположенные в ромбах, обрабатываются индивидуально под каждый ключ.

В отличие от путей (стрелок) каждая ключевая область энкаунтера представляет собой реальную (а не абстрактную) область. Если персонажи взрывают газовый карман или имеют дело с обитателями канализации в данной конкретной области, они не будут иметь с ними дело повторно, вернувшись в ту же область. Когда персонажи переходят в другую ключевую область с тем же ключом, они просто сталкиваются с аналогичными условиями.

Чтобы определить, какой туннель выбирают персонажи, бросьте d20. Схема показывает текущее направление, взятое персонажами. Если такие области приводят в тупик, персонажи могут вернуться и затем двигаться дальше - в другом направлении, в неслучайном или менее случайном порядке.

Обратите внимание на то, что использование заклинаний locate animal or plant или locate object будет неэффективным из-за чрезвычайной длины тоннелей, соединяющих одну ключевую зону с другой.

В канализацию

Если персонажи спускаются в канализацию из аллеи позади дома Дургана, перейдите к описанию точки A, если из любого другого места в городе - то к описанию точки B.

A. Решетка рядом с домом Дургана

Успешный бросок на bend bars/lift gates позволяет открыть доступ к трехфутовому вертикальному колодцу, уходящему в темноту и закрытому железной решеткой (которую только что оторвали). Край туннеля измазан запекшейся кровью, к которой прилип пучок черных волос. Если Джоана с группой, она воскликнет, что это волосы Дургана (у того были черные волосы).

B. Случайный вход в канализацию

Этот туннель в канализацию совпадает с тем, что описан в предыдущем разделе, за исключением персональных деталей касательно похищения Дургана.

C. Узловая комната

Несколько туннелей сошлись в этой квадратной комнате. Сама комната имеет размеры 20x20 футов, стены сделаны из покрытой слизью обожженной глины. Пол в этой комнате покрыт водой, глубина - примерно 3 фута. По поверхности воды плавают остатки человеческого пищеварения, а запах заставляет выворачиваться желудки наизнанку.

Патогенные организмы процветают в этих условиях, и любые персонажи, которые идут через эту илоподобную жижу, должны сделать спас-бросок от парализации - или заразиться. У зараженных персонажей начинает развиваться лихорадка, через каждые 3 часа без медицинского ухода они теряют 1 пункт конституции (заклинание cure disease немедленно убирает инфекцию, но конституция восстанавливается, как описано ниже). Каждые 4 часа зараженные персонажи могут сделать дополнительный спас-бросок,

который в случае успеха прекращает болезнь, конституция восстанавливается по 1 пункту каждый час.

D. Сток

Туннель внезапно заканчивается. Из трехфутового отверстия в потолке пробивается свет, выход на улицу перегораживает решетка, вверх по туннелю ведут металлические скобы-ступени.

Персонажи точно так же могут открыть решетку с помощью успешного броска на bend bars/lift gates. Вылезая на улицу, персонажи оказываются в случайном месте Стормпорта. В светлое время прохожие шарахаются от воняющих придурков, вылезших из-земли (в оригинале - вскрикивают и тычут пальцами. – *Прим. пер.*). Вечером шанс энкаунтера составляет 25% (таблица энкаунтеров Стормпорта, стр. 30). Пренебрегайте эффектами погоды, которые расходятся с последними 4 часами.

E. Газовый карман

Туннель заканчивается в куполообразной комнате 20 футов в диаметре, комната на 2 фута заполнена водой. Зловоние канализации тут значительно сильнее.

Персонажи знакомы с запахом сероводорода (если до этого они не попадали в газовый карман, то нет). Группе позволены чеки интеллекта, для того чтобы остановиться, не дойдя до самого газового кармана (в оригинале – метан, но он вроде не имеет запаха. – *Прим. пер.*).

Если открытое пламя (свеча, факел, фонарь) оказывается в радиусе газового кармана – газ взрывается, нанося 6d6 повреждения всем существам в пределах 30 футов от камеры. Спас-бросок от оружия дыхания уменьшает повреждение вдвое.

Персонажи, оказавшиеся в невзорвавшемся кармане газа, должны сделать успешный спас-бросок от яда или упасть в обморок. Любое упавшее в обморок существо, если его не оттащили от газового кармана на хотя бы 60 футов, умирает через 1 турн.

F. Черный бассейн

Этот тоннель заканчивается в комнате 8-футового диаметра, заполненной на 2 фута в глубину черной водой. Неприятный запах, кажется, становится тут меньше.

Первый персонаж, входящий в комнату, может сделать проверку интеллекта с +3, чтобы заметить, что вода имеет немного отличается от той, которая в остальной канализации. На самом деле «вода» - это восьмифутовый в диаметре черный пудинг (black pudding). Ничто не мешает персонажам просто вступить в пудинг, и вполне возможно, что несколько персонажей окажутся в нем, прежде чем реальная ситуация станет явной. Обратите внимание, что любой персонаж, оказавшийся в пудинге, автоматически получает полное повреждение (24 hp), когда пудинг атакует в первом раунде.

Персонажи, попавшие в пудинг, могут освободиться только с помощью товарищей (сделавших успешный бросок на bend bars/lift gates). Персонажи должны еще отскрести пудинг со своей задницы и экипировки.

Как только пудинг почувствовал вкус мяса, он начинает преследовать сбежавшие жертвы, подобно «черной волне смерти над обычными водами канализации».

> **Черный пудинг** (1): AC 6; MV 6; HD 10; hp 71; THACO 11; #AT 1; Dmg 3-24 (3d8 кислотное касание); SA кислота; SD иммунитет, молнии разделяют пудинг на несколько частей; SZ L (8' диаметр); ML Бесстрашный (20); Int Non (0); AL N; XP 2,000.
> **Примечание**: SA – Пудинг может растворить 2-дюймовое дерево равной ему площади, кроме того, кислота разъедает кольчугу за 1 раунд и латы за 2 раунда, каждый магический «+» увеличивает время растворения на 1 раунд.
> SD – Эти существа имеют иммунитет к кислоте, холоду и яду. Молнии и удары оружием делят пудинг на более мелких существ. Маленькие пудинги делят между собой hp прародителя, но имеют его THAC0 и спас-броски.

G. Узловая (Отстойник?)

Канализационные воды стекаются в эту квадратную комнату (20x20 футов) из нескольких труб, воды здесь порядка 3-х футов, но ноги постоянно вязнут в иле.

Двигаться по илу значительно труднее, чем по обычным отходам. Движение по илу сводит скорость персонажей до 1/3. Персонажи, чья скорость падает до 4 или ниже, переносят пенальти-1 на все броски кубиков (включая броски атаки, спас-броски, чеки профессий и характеристик) из-за усталости. Это пенальти будет длиться, пока персонажи не отдохнут в течение 3-х часов.

Каждая из областей G содержит энкаунтер с подсказкой о похищении Дургана. Подсказки находятся в таблице ниже. Чтобы определить подсказку, кидайте кубик или выбирайте желаемую.

> **Подсказки (бросок d4):**
>
> 1. Рваный платок с инициалами Дургана «ДГ»
> 2. Рваный плащ, Джоана скажет, что это плащ Дургана.
> 3. Табачный кисет, Джоана скажет, что это кисет Дургана.
> 4. Курительная трубка, украшенная золотой инкрустацией, Джоана скажет, что это трубка Дургана.

H. Обитаемая узловая (Отстойник?)

Ничего не отличает эту комнату от комнаты G (включая усталость), по крайней мере, на первый взгляд. Персонажи, перемещающиеся по комнате, обнаруживают, что ил в центре уходит на глубину 8 футов, хотя у края комнаты глубина всего 2 фута. Более того, 2 neo-otyughs обосновали логово в этой комнате, и вторгшиеся персонажи немедленно обратили на себя их внимание.

Только те персонажи, которые специально делают заявку на то, что осматривают комнату, имеют шанс (1 на d6) заметить маленькие глаза, передвигающиеся над поверхностью отходов. Инфравидение не имеет возможности засечь этих существ, т.к. тепло, вырабатываемое гниением стоков, перебивает тепло тел нео-отигов.

Нео-отиги атакуют снизу, из ила. Сначала они будут пытаться утащить ничего не подозревающих персонажей в ил, чтобы утопить. Если персонажи изобрели другой способ

перемещения по канализации, кроме как брести в воде, щупальца будут появляться из воды, а успешный бросок атаки показывает, что щупальце ухватило персонаж. Нео-отиг имеет 2 щупальца для атаки.

Существа пытаются удержать персонажей под водой, пока те не утонут. Кроме того, персонажи, которых держат щупальца, получают 2d4 единицы повреждения каждый раунд (персонажи получают 2d6 урона от незахватывающей атаки щупальца). Персонажи, которые имеют силу 18 и выше, автоматически освобождаются от захвата нео-отига за 1 раунд; те же персонажи, сила которых меньше, должны сделать успешный бросок на открытие дверей (или сила-7 - в зависимости от того, что ниже), чтобы освободиться от захвата нео-отига. Смотри ниже, чтобы определить, как долго персонажи могут задерживать дыхание, прежде чем утонуть (борьба с сжимающимися щупальцам считается «напряжением» для персонажей):

Задержка дыхания, подготовка. 1/3 конституции в раундах
Задержка дыхания, обремененные 1/6 конституции
Задержка дыхания напряженная, 1/12 конституции в раунд

В любом случае персонажи могут задержать дыхание на 1 раунд. Каждый последующий раунд после тех, которые даются за конституцию, требует кумулятивный штраф-2 к проверке конституции; как только чек будет провален, персонаж считается утонувшим (для подробностей см. PHB, глава 14).

Персонажи намерившиеся атаковать нео-отигов, чтобы спасти друзей, будут бить по тварям, скрытым в иле, на 90% с пенальти-4. При этом нео-отиги находятся в родной среде и не терпят никаких пенальти.

Нео-отиг (Neo-otyughs) (2): AC 0; MV 6; HD 11; hp 66, 82; THAC0 9; #AT 3; Dmg 2d6/2d6/1d3 (удар щупальцем (x2)/укус); SA захват, болезнь, укус; SD Инфравидение, ограниченная телепатия, никогда не сюрпризится; SZ L (8' диаметр); ML фанатик (17); Int очень (12); AL N; XP 4,000.
Примечание: SA – Нео-отиги могут захватывать оппонентов щупальцем при успешном броске в атаке. Захваченные персонажи получают 2d4 урона в раунд от сжимания щупальца. Персонажи с силой 18 могут освободиться в 1 раунд от захвата, остальным требуется успешный бросок на открытие дверей, чтобы освободиться от захвата.
Эти существа являются разносчиками болезней, шанс заразиться составляет 90% за укус (если персонаж заражен с 80% вероятностью, это будет изнурительная болезнь и с 20% вероятностью - смертельная).
SD – Эти существа могут телепатически общаться на расстоянии 40 футов и никогда не могут быть осюрприжены.

I. Запутанная узловая (Отстойник?)

Несколько десятков 5-футовых в диаметре туннелей медленно кормят полужидкими отходами эту круглую 20-футовую комнату. Еще несколько десятков таких же стоков поддерживает уровень отходов в комнате на уровне лодыжки (для человека).

Огромное количество входов и выходов из этой комнаты делает проблематичным выбор правильного пути в глубь канализации. Чтобы определить, правильно ли идут персонажи или нет, определите игрока и дайте ему кинуть проверку интеллекта с пенальти 8 пунктов. Если персонаж сделал проверку успешно, двигайте группу в направлении YES на карте.

Если персонаж не проходит проверку, группа движется в неверном направлении. Обратите внимание, что успешная проверка навыка «поиск следов» (Tracking) автоматически дает результат YES на схеме.

Каждый раз как персонажи возвращаются в эту комнату после проваленной проверки, пенальти уменьшается на 1 пункт (в лучшую сторону). Таким образом, персонаж, второй раз делающий чек из этой же комнаты, получает пенальти-7, -6, -5 и т.д., пока не сделает удачный бросок или пока не бросит это занятие.

За каждые 4 турна блужданий в неверном направлении персонажи имеют шанс 35% (1-7 на d20) на случайный энкаунтер, брошенный по таблице ниже. Статистики для существ этих энкаунтеров содержатся по всему описанию канализации, но появляться они будут просто в туннелях.

Таблица энкаунтеров запутанной узловой (d4):

1. 1 Черный пудинг (см. описание в комнате F)
2. 1d2 нео-отига (см. описание в комнате H)
3. 1 «чахоточный» (см. описание в комнате J)
4. 1d4 карманов вампирического газа (см. ниже)

Вампирический канализационный газ: AC 4; MV 6; HD 3; hp 24;THAC0 17 (см. SA); #AT 1; Dmg 1d8 (пьет кровь); SA рассматривает бронированных оппонентов как по AC 10, укутывает жертвы; SD получает повреждения только от магического оружия и спеллов с воздушными эффектами (?); SZ M (5' высота); ML Элита (13); Int Average (8); AL NE; XP 270.
Примечание: SA – так как это существо состоит в основном из газа, оно атакует своих бронированных противников по 10 AC, модифицированного ((к чему относится мужской род? По правилам получается, что к газу?.. Возможно, что-то с падежом, если только не относится к AC - не знаю, что это и может ли AC быть мужского рода и модифицированным)) только бонусом ловкости и магической защитой (магические щиты не добавляют бонусов). Вампирический канализационный газ укутывает свои жертвы, если бросок атаки был выполнен с запасом 4 пункта. Укутанные жертвы получают полный ущерб без броска атаки каждый раунд, пока жертва не убежит или не умрет. Атаки по газу, пока он кутает существо, причиняют ему только половину повреждений, вторая половина достается жертве газа.
SD – несмотря на свой иммунитет к заклинаниям, газ все еще подвержен заклинаниям *magic missiles* и *lightning bolts.*

J. Комната-?

Когда персонажи приближаются к этой комнате менее чем на 30 футов, они видят слабое свечение изнутри нее.

Канализационный туннель приводит в камеру, по меньшей мере, 35 футов в диаметре и 25 футов в высоту, безусловно, больше всех ранее виденных. В центре стоит плита из оникса высотой 20 футов, шириной 5 футов и толщиной 2 фута. Светящиеся линии собираются в сложный узор по всей поверхности плиты, освещая всю комнату и прилегающие коридоры холодным, безжизненным светом.

По крайней мере 30 тел лежат по периферии комнаты, скрюченные и неподвижные, наполовину погруженные в нечистоты. В отличие от остальных одно «тело», лежащее у основания плиты, рассеянно глядит в воздух, в то время как струйка слюны течет из его рта. Осознав ваше присутствие, «тело» поворачивается к вам и бормочет: «Омпоите нме…» (в оригинале - "'eeehlllp mmmheee!" – *Прим. пер*.)

Эта комната служит логовом «чахоточного» (см. раздел «Новый монстр» в конце модуля). «Чахоточный» - это специфичный внутренний демон разума. С помощью грязного психического метода Шулут освободил этого монстра из разума Капитана Луциана (см. главу 6) и связал его с первичным материальным планом с помощью психической печати на ониксовой плите.

Страх капитана Луциана, а также его ненависть и чувство предательства, вызванные службой агентом Шулута, предоставили иллитидам широкую возможность слепить «чахоточного» и «облачить» его физически. Несмотря на силу разума своего прародителя Луциана, «чахоточный» вполне отдельная от капитана стражи личность. На самом деле существо привязано к психической печати на плите, которая поддерживает его «живым» в этом мире.

Даже несмотря на то, что «чахоточный» призван к «жизни» печатью, ему надо есть, и он нашел себе пищу в гражданах города, похищая их и медленно питаясь их разумом (пункт интеллекта в укус). «Чахоточный» питается в данный момент Дурганом, а тот пока еще сохраняет остатки разума (5 пунктов интеллекта).

Если персонажи входят в комнату или манипулируют с любым содержимым комнаты, «чахоточному» (независимо от его нынешнего местоположения) становится известно о вторжении, и он материализуется внутри комнаты, чтобы защитить свое логово. Также обратите внимание на то, что пси-печать на плите служит Шулуту средством наблюдения за тварью, любое вмешательство персонажей сразу становится известно иллитиду.

Как описано выше, «чахоточный» привязан к пси-печати на плите, которая вообще привязывает его к этому плану. Таким образом, разрушение плиты уничтожит «чахоточного» навсегда. Плита должна получить 50 пунктов урона, прежде чем будет разрушена, нанести ей повреждения можно только магическим оружием или заклинанием 4-го уровня и выше. Естественно, «чахоточный» будет в первую очередь атаковать тот персонаж, который этим занимается.

Персонажи, которые успешно уничтожают «чахоточного», обнаруживают, что Дурган уже не подлежит лечению, его ум покинул его навсегда, а его имбецильная речь вызывает слезы на глазах сестры. Джанин не имеет средств, чтобы содержать брата-инвалида. Если персонажи предложат ей помощь в виде суммы золота или попытаются найти покупателя на табачный бизнес Дургана, DM может выдать каждому по 250 xp. Если DM захочет, Дурган может обладать очень редким трактатом о травах (который даст прочитавшему профессию травника - NWP Herbalism - на безвозмездной основе или же перманентный бонус к профессии +1, если персонаж уже знает эту профессию). Книга будет стоить кучу денег, и, возможно, персонажи захотят ее купить.

«Чахоточный» во многом походит на альтер эго своего прародителя, капитана Луциана, персонажи могут опознать капитана в этой отвратительной форме (чек на интеллект с -4), если они знают его. Или же сделать проверку при первой встрече с капитаном, если еще его не видели.

Осмотр остальных тел показывает, что все они мертвы и странно скрючены (побочный эффект от мозгососущей способности «чахоточного»). Заинтересованные персонажи могут опознать многие жертвы, которые пропали в городе за последние полгода. Каждое из 30 тел будет содержать 1d20 sp и 1d6 gp (DM может дать доброй группе по 500 xp за решение вернуть деньги родственникам погибших), персонажи также найдут промокшую листовку, похожую на те, которые распространял Найл.

Если персонажи хотят исследовать связь между «чахоточным» и капитаном Луцианом (если они вообще догадались про связь), переходите к главе 6. Если они отправились расследовать описанное в листовке касательно Мастера Эноха, переходите к главе 3.

> **«Чахоточный» (1):** AC -3; MV 15; HD 13; hp 100; THACO 7; #AT 3; Dmg 2d6/2d6/ld4 (когти/когти/укус); SA Аура холода, Высасывание интеллекта; SD связь с печатью, регенерация, отражение заклинаний, иммунитет к оружию; SW feeblemind или confusion; SZ L (9' высота); ML Элита (14); Int Average (9); AL CE; XP 10,000.
> **Примечание:** SA – Укус «чахоточного» накладывает на жертву эффект заклинания feeblemind, в то время как жертва борется с монстром. Также он фактически высасывает один пункт из жертвы, находящейся в бессознательном или беспомощном состоянии. А еще «чахоточный» может испускать ауру холода раз в час. Аура наносит 1d6 ущерба всем, кто находится в радиусе 10 футов от монстра (успешный спас-бросок от оружия дыхания снижает это повреждение вдвое, округляя вверх).
> SD – «Чахоточный» имеет 25-процентный шанс отразить любое заклинание обратно в кастера. Кроме того, нанести урон ему может только оружие +2 или выше. Также он может регенерировать 3 хита в раунд, обнаруживать вторжение в свое логово и телепортироваться туда в течение одного раунда из-за связи с психической печатью.
> SW – заклинания feeblemind или confusion наносят ему 2d10 урона и сводят на нет все способности к регенерации на 2d10 раунда.

Глава 5

В которой персонажи обнаруживают таинственное содержимое склада на углу Кленового пути и Дороги десяти ольх.

Угол Кленового пути и Дороги десяти ольх

По желанию DM’а персонажи могут получить энкаунтер из таблицы энкаунтеров Стормпорта по дороге к складу.

Персонажи, знающие о складе (от Красавчика Джона или от Капитана Луциана), легко найдут его. Ничто поблизости не позволяет предположить, что это место может быть опасным или таит в себе процветающую Гильдию Воров. Местные обитатели полагают, что это деловой район, и говорят то же самое персонажам, без каких бы то ни было намеков на скрытый смысл.

На перекрестке стоят четыре складских здания, но только одно из них желтое. Вывеска над большими дверями этого здания гласит: «Картрайт & Сын: хранилище перца, специй и сахара». Картрайт и его сын Картрайт-младший действительно хранят здесь

рекламируемый товар. Однако их склад тайно служит удобным убежищем для Воровской Гильдии Стормпорта.

Как видно из беглого осмотра здания, склад построен из полнотелого кирпича и находится в хорошем состоянии. Плоская крыша в 30 футах над землей сделана из камня и подпирается изнутри. Большое количество труб, надстроек и других выступов дают хорошее укрытие двум ворам-наблюдателям. Эти часовые следят за любыми лицами, которые проявляют чрезмерный интерес к складу. Если они видят интересующихся, один сразу спускается через секретную дверь-ловушку в крыше, которая ведет по 30 футовой лестнице прямо в комнату 7, и предупреждает товарищей, что им надо собраться в пределах склада. Другой наблюдатель остается на посту. Только усердный поиск по всей поверхности крыши даст возможность найти потайную дверь - нормальные шансы на обнаружение двери (с другой стороны, если в городе метель и крыша засыпана снегом, то следы прямо указывают на местоположение двери. - *Прим. пер.*). Оба наблюдателя остаются незамеченными, если персонажи специально не сканируют крышу. Оба вора прячутся по своей способности *hide in shadows* с вероятностью 69%, увеличенной до 89% за счет укрытий, которые предоставляет крыша. Воры наверняка будут прятаться в тени, если замечают, что персонажи осматривают крышу (а до того они там сидят, пиво пьют и песни горланят, что ль? – *Прим. пер.*). Оба вора теряют свой бонус за укрытие на крыше, если кто-то из персонажей забирается туда. Однако оставшийся на крыше вор пытается обойти любого забравшегося на крышу и нанести ему удар в спину *backstab*. Любой персонаж, атакованный на крыше, должен сделать спас-бросок от парализации или упасть вниз, получив при этом 3d6 повреждений за падение с 30-футовой высоты. Обратите внимание на т, что воры атакуют только в том случае, если ситуация кажется критической. У них нет никакого желания раскрывать свое присутствие.

Статистика наблюдателей на крыше идентична той, которая ниже указана в комнате 3.

Если битва на крыше продолжается более одного турна, воры в других областях, не колеблясь, вмешаются, чтобы установить разумную оборону.

Внутри желтого склада

Ключом к описанному ниже является карта склада, прилагаемая к модулю. Размеры склада - 130x90 футов, потолок находится на высоте практически 30 футов. Большие квадратные колонны равноудалены друг от друга (около 30 футов) по всей площади склада. Эти колонны поддерживают кирпичный потолок. Склад всегда слабо освещен, и хотя лучи света через проемы в потолке изредка прорезают полумрак в светлое время суток, этого недостаточно, чтобы видеть на расстоянии 30 футов, но достаточно, чтобы заглушить инфравидение.

Сотни деревянных ящиков разных размеров хранятся в этой области. Эти ящики укладываются в извилистые ряды 25 футов в высоту и от 10 до 20 футов в ширину, создавая настоящий лабиринт. Свободное пространство между рядами таково, что имеется единственный проход из передней части здания для всех, кто не умеет летать. Из-за того что воры определенным образом укладывали ящики, только в определенных местах можно безопасно забраться наверх, эти области указанны на карте цифрами 3 и охраняются ворами.

Специально сложенные ящики предоставляют пенальти 65% ко всем попыткам забраться наверх. Те, кто провалил попытку, получают 2d6 повреждения от падения с высоты и вдобавок - от падения ящиков. Обратите внимание на то, что движение по верхушкам

ящиков требует проверки навыка лазанья по стенам с тем же пенальти 65% каждые 10 футов, чтобы избежать падения на пол.

В дополнение к опасности лазанья по ящикам они в некоторых местах являются скрытыми ямами-ловушками (как показано на карте склада буквами «Т»), под это дело расчистили несколько мест в рядах. Любой знающий об этих ловушках (например местные воры) может смело ходить по краю ловушки, и ничего не случится. Однако любой входящий в область ловушки (10x10 футов) должен сделать спас-бросок от парализации с -4 или упасть вниз, в 20 футовую яму с деревянными кольями на дне. Любое падение наносит 2d6 повреждения за высоту и 1d4+4 повреждений за колья внизу.

Исследование содержимого ящиков покажет, что в 95% случаев ящик пуст или заполнен отсыревшими и полусгнившими специями или перцем. Также существует 5% шанса найти в ящике грибную настойку, незаконную в этом городе, но стоящую на черном рынке 100 gp за двухпинтовую бутылку.

1. Главный вход

Широкие двери (20 футов шириной) перекрыты изнутри железным прутом (?). Только успешный бросок на bend bars/lift gates со штрафом в 15% дает возможность согнуть прут и открыть дверь. Попытка вышибания дверей оповестит весь склад и часовых на крыше (область 3). Один из воров отправляется при этом за отрядом городской стражи, который прибывает через 10 раундов (см. главу 6).

2. Боковой вход

Маленькая боковая дверь из дуба тоже заперта. Стандартного броска на bend bars/lift gates достаточно, чтобы открыть ее. Однако высококачественный замок имеет штраф к попытке взлома -35%, также замок имеет ловушку которая активируется при неудачной попытке его вскрыть или при сотрясении двери: небольшой стеклянный пузырек падает на пол и разбивается, вследствие чего жидкость в пузырьке превращается в газ, стремительно заполняющий пространство 20-футового радиуса. Любой в пределах области воздействия газа должен сделать спас-бросок от яда. Неудача означает, что жертва получает 2d10 пунктов повреждения от яда и должна сделать повторный спас-бросок от яда или остаться парализованной в течение 1d10+1 раундов. Те, кто успешно выкинул первый спас-бросок от яда, получают 1d4 повреждения.

Часовые на крыше получают 35-процентный шанс положить арбалетный болт в парализованного персонажа, такие атаки получают бонус +4 на бросок атаки и причиняют двойные повреждения.

3. Скрытые часовые

По всей территории склада рассредоточены 8 команд (каждая из двух воров 5-го уровня), готовые к отражению вторжения. Каждая команда находится на вершине стабильно установленных ящиков (как показано на карте) на высоте 25 футов. Часовые прячутся в тенях по своей базовой способности (69%) с бонусом, предоставляемым им укрытиями среди ящиков (89%).

Каждый обнаруженный вор будет спускаться на противоположную сторону ящиков от персонажей, пытаться заново спрятаться в тени и бесшумно прокрасться (89%) к другой группе спрятавшихся воров. DM’у следует вести учет перемещений воров, чтобы

определить их общее количество в конкретной группе, когда они начинают драться с персонажами. Те воры, которых персонажи преследуют, не будут вести персонажей к другим командам, а будут сражаться.

Всякий раз, когда группа проходит в 30 футовом радиусе от сторожевого поста, есть 75% шанса, что оба вора начнут стрелять из арбалетов отравленными болтами. У каждого вора только 4 отравленных болта; требуется сделать успешный спас-бросок от яда, чтобы получить 1d4 урона вместо 2d10. Твердое укрытие, предоставляемое ящиками ворам, дает им бонус 7 пунктов к AC от метательных атак.

Если команда воров решает атаковать персонажей врукопашную (25%), они спускаются по стенкам ящиков и выходят на позицию бэкстаба (*backstab*). Это требует одного броска сокрытия в тенях (69%) и одного броска бесшумного движения (89%) на каждого вора. Воры смазывают свои кинжалы ядом, аналогичным тому, которым они покрывают арбалетные болты. Если персонажи активно следят за спиной, то воры поднимутся обратно и будут стрелять из арбалетов (если вообще будут спускаться. – *Прим. пер.*).

Ни один из воров не знает правды о последних мероприятиях гильдии. Они просто предполагают, что гильдия использует этот склад для хранения контрабанды. Побежденные часовые не будут добровольно выдавать никакой информации об их боссе Джанин (см. комнату 9). Несмотря на это, воры имеют собственные подозрения касательно последних событий (см. комнату 8) – хотя ни один из часовых не поймет, что Шулут психически контролирует Джанин. Каждый вор имеет при себе 5d20 cp, 1d20 sp, 1d10 gp и 1d6 драгоценных камней стоимостью по 10 gp.

> **Часовые hm & hf T5 (16):** AC 4 (кожа и бонус ловкости); MV 12; hp 15 (average); THACO 18 (15 арбалет, 14 бэкстаб,); #AT 1; Dmg 1d4 (кинжал или легкий арбалет) X 3 (от бэкстаба); SA отравленные стрелы и кинжалы; SZ M (6' высотой); ML Steady (11); Int Average (9); AL LE; XP 420.
> Воровские способности PP 26, OL 34, F/RT 12, MS 86, HS 69, DN 38, CW 76, RL39.

4. Черный ход

Дверь позади склада открывает проход в канцелярскую часть здания. Как правило, дверь заперта, но большой молоток висит рядом на стене. Любое использование молотка предупреждает воров в комнате 5, которые затем удаленно отпирают дверь, что позволяет персонажам войти в коридор длиною 20 футов. Если персонажи вскрывают замок, скрытая защелка (-25% на поиск ловушек) заставляет звенеть небольшой колокол в комнате 5, что предупреждает воров.

Встревоженные воры используют несколько десятков бойниц в северной стене коридора, чтобы стрелять отравленными болтами (см. область 3 для информации о воздействии яда). Бойницы имеют коническую форму, чтобы обеспечить удобное использование арбалета. Каждое отверстие на выходе в комнате 4 сужается до 3-х дюймов, эти прорези покрывают стену от пола до потолка. Те персонажи, которые пытаются стрелять в воров, имеют штраф -5 к броскам атаки. См. комнату 5 для более подробной информации.

В западной двери прихожей тройные замки, которые требуют три отдельных броска на вскрытие замков (*open lock*), или 2 заклинания стук (*knock*), или один успешный бросок на bend bars/lift gates, чтобы пройти дальше.

5. Казарма

Этот зал вмещает в себя 7 двухъярусных кроватей вдоль западной стены и три двухъярусные кровати вдоль восточной; у северной стены стоят на стойках несколько легких арбалетов, в основном со снятыми тетивами, три пука с болтами (по пять болтов в каждом) и небольшой флакон с тремя дозами яда (для эффектов яда смотрите область 3). Любое покрытое ядом оружие, которое использовали в драке (независимо от того, попали или нет), больше не будет ядовитым, т.к. яд улетучивается.

Пять воров в этом зале стоят на страже. Они следят за любыми возможными нарушителями, которые могут проникнуть через черный ход.

Статистика воров из этой комнаты не отличается от статистики воров из области 3.

6. Туалет

Сырой, с покрытыми плесенью стенами, вонючий сортир, тут редко и плохо убирают. Дверь имеет небольшую защелку на внутренней стороне. Если персонажи тайно проникли на территорию склада, то существует 15-процентная вероятность, что тут кто-то будет (и, конечно, область будет пустой, если воры в состоянии боеготовности). Персонажи могут получить отсюда доступ к канализации через 3-футовое отверстие. Обыгрывайте такое вступление в канализацию как случайную решетку в городе (B на схеме канализации).

Кроме того, персонажи могут получить доступ на склад из канализации, если сделают проверку трекинга с -4. DM может сделать подобный ход на свое усмотрение.

7. Прачечная

Эта комната служит гардеробом и прачечной. Она также обеспечивает доступ на крышу через 30-футовую лестницу и потайную дверь.

Несколько пар сапог, перчаток, плащей и других элементов одежды свисают с сушилки, идущей параллельно восточной стене. Большой железный котел прицеплен к потолку и висит над огненной ямой. В нем три грязных плаща, замоченных в воде, красное пятно расплывается по поверхности воды от этой одежды. Несколько ведер с водой стоят вдоль южной стены, в то время как угольный склад находится в юго-восточном углу.

8. Комната сборов

В этой комнате богатый стол из полированного красного дерева и более 20 стульев из того же полированного красного дерева. На столе несколько погашенных свечей. Стол и стулья, очевидно, из одного набора, но неуместны в этой обстановке.

Тонкий слой пыли на столе и стульях показывает, что этой комнатой какое-то время не пользовались. Джанин когда-то проводила здесь сборы, планируя кражи, разрабатывая пути контрабанды и стратегии рэкета. Когда Джанин попала под власть Шулута, на последнем заседании она объявила новую стратегию, а именно похищение нищих, бездомных и гостей города. Все похищенные доставлялись к Джанин в комнату 9. А заседания больше не проводились.

На сегодня воры успешно похитили более 30 человек, приведя их к Джанин. Горожане списали похищения на снежного зверя. Ни один из воров не знает об истинных планах

Джанин, но подозревают какую-то хитрую схему касательно работорговли (в оригинале - выкупа, но кому нужны нищие и бродяги? - *Прим. пер*.).

9. Офис Джанин

Это аккуратный и опрятный офис. В нем большой стол, кресло и несколько деревянных шкафов, маленький столик для переговоров, у которого стоит 4 стула. Холодный кирпичный пол покрыт плюшевым ковром. Деревянная дверь ведет в комнату 8, а в северной стене большая железная дверь с тремя замками ведет в комнату 10. Большая люстра на потолке достаточно ярко освещает всю комнату.

Любое исследование комнаты покажет, что шкафы стоят странно пустые, без документов, относящихся к «делам» гильдии. Джанин «завязала» с бухгалтерией, когда начала работать на Шулута. Персонажи могут найти только две интересующие их вещи. Это листовка, такая же, какие распространял Найл (см. главу 3), и записка, которая гласит: «Шулут требует больше товара». Записка подписана «Луциан» (в оригинале Луциан - капитан стражи, это уже совсем какое-то палево. – *Прим. пер*.).

До прихода Шулута Джанин работала под командованием другого Дневного Мастера Гильдии, Корола. Пока, наконец, не покончила с ним два года назад. С тех пор она хорошо выполняла обязанности Дневного Мастера, пока не попала под влияние Шулута полгода назад.

Теперь же Джанин заботят только нынешние дела с Шулутом, и, естественно, с этой целью к ней приводят всех похищенных. Результаты ее работы - в комнате 10. Так же как и Энох с капитаном стражи Луцианом, Джанин имеет пси-печать на левой стороне лица, которая светится, когда она испытывает сильное расстройство или втянута в бой. Из-за этой печати Джанин остается под командованием Шулута. В то же время Шулут контролирует состояние Джанин, и как только персонажи вступают с ней в бой, об этом узнаёт Шулут.

Если Джанин становится известно о вторжении на ее склад (из доклада подчиненных или же она услышит шум драки), она применит щепотку dust of disappearance и будет невидимой ждать персонажей в этой комнате. Как только персонажи войдут, Джанин ударит по ним с тыла, надеясь убить или прогнать.

Джанин будет драться до смерти, но если персонажи захватят ее живой, она не даст им никакой информации. Кроме того, ее пси-печать предотвращает все попытки психонического или магического зондирования сознания. У Джанин также есть связка ключей, три из которых подойдут к железной двери в комнату 10.

> **Джанин, hf T9:** AC 1 (наручи защиты AC 4 бонус ловкости); MV 12; hp 38; THAC0 16 (15 кинжал +2,12 бэкстаб, 11 бэкстаб с кинжалом +2); #AT 1; Dmg 1d4+1 (dagger +2); SA отравленный дагер (1 удар), SZ M (6' высота); ML Fearless (20); AL LE; XP 4,000.
> SA – Яд на кинжале Джанин ничем не отличается от того, который описан в разделе 3.
> S 9, D 17, C 8, I 15, W 14, Ch 18.
> **Спецэкипировка**: Наручи защиты AC 4, кинжал +2 и dust of disappearance.
> **Воровские способности**: PP 27, OL 38, F/RT 52, MS 77, HS 86, DN 47, CW 73, RL 70.

10. Хранилище

Эта облицованная железом комната содержит несколько рядов ледяных блоков, постоянно сменяемых. Хранилище было построено для украденных ценных скоропортящихся предметов, пока воры договаривались со скупщиком. В настоящее время в комнате находятся только 12 стеклянных банок, стоящих на ледяных блоках. Присмотревшись, персонажи понимают, что в банках стоят головы похищенных.

Большинство отрубленных голов - человеческие, но есть пара голов дворфов и эльфов. Одна голова – бледная, раздувшаяся, принадлежавшая человеку, - на самом деле является нежитью. Шок и страх от пережитого привязал к этой голове силы негативного плана энергии. Если персонаж приближается к бутылке, в которой содержится эта голова, монстр открывает молочно белые глаза и начинает кричать. Любое существо в пределах 15 футов получает 1d6 повреждений из-за ужасного визга существа. Визг также предупреждает воров на территории склада.

> **Голова-нежить (1):** AC 9 (7 в бутылке); MV 0; HD 3+3; hp 30; #AT 1; Dmg 1d6 (визг) or 1d4 (укус); SA визг; SD иммунитет ко сну, обездвиживанию и очаровыванию и основанным на холоде атакам; SZ S (1' диаметр); ML Fearless (20); Int Nil; AL NE; XP 420.

«Процесс» похищения у Джанин построен следующим образом: жертв лишают головы, а от тела избавляются путем сброса в канализацию (см. комнату 6). Джанин держит эти головы для Шулута. Иллитид забирает их в Кисту под Стормпортом. Таким образом, иллитидам не нужно охотиться на улицах города, чтобы добыть себе пропитание, тем самым они скрывают свое присутствие в городе. Конечно, такая пища не является полностью адекватной для иллитидов, но она достаточно быстра в получении, да и ждать уже, по их планам, осталось недолго.

Успешный поиск тайных дверей в этой комнате покажет, что подо льдом спрятан сундучок. Один из ключей из связки Джанин откроет его. В сундуке лежит небольшая заначка Джанин в виде 23 различных драгкамней стоимостью 30 gp каждый.

Глава 6

В которой персонажи в своих исследованиях обнаруживают опасности, связанные с местной рукой правосудия.

Городская стража

Если в своих поисках персонажи ищут помощи у городской стражи, то могут легко найти патруль практически в любой точке города. Патруль приведет их к капитану Луциану в штаб-квартиру городской стражи для допроса (см. раздел под заголовком «Капитан Гвардии» для большей информации).

Каждый раз, когда персонажи участвуют в рукопашном бою на улицах, это неизбежно привлекает внимание патруля стражи. Патруль состоит из 10 солдат под командованием сержанта и прибудет на место события в течение 15 раундов от начала беспорядков. Два дополнительных патруля прибудут на место беспорядков через 5 раундов после первого отряда, если первый завяз в бою. Если беспорядки перерастают в уличные бои с участием действительно серьезных противников (к примеру - персонажей) и все три патруля

продолжают сражаться, городская стража посылает элитный полк «Ястребиный патруль» под личным командованием капитана Луциана. Полк приходит через 5 раундов от последнего патруля (информация о Луциане и его Ястребином патруле есть в разделе «Капитан Гвардии»).

Если патруль прибывает на место беспорядков во время ближнего боя, сержант будет громко призывать к прекращению боевых действий. Если бой продолжается, стража насильственно подавляет дерущихся, вклиниваясь между ними с обнаженными длинными мечами. Если персонажи обращают оружие против любого члена городской стражи, они переходят в разряд «врагов города», и их положение становится значительно хуже. Городская стража не должна арестовывать «врагов города». Скорее, стража будет исполнять приговор – смерть - всякий раз, когда находит преступников. Всякий раз, когда персонажи, объявленные «врагами города», оказываются на улице, есть шанс в 20% в турн нахождения на улице, что патруль опознает их и отправит за подкреплением. Патрульные будут атаковать персонажей до тех пор, пока не умрут те или другие. Убедить гвардейцев в своей невиновности – очень трудная задача.

Если патруль подавляет нарушения, связанные с не отвечающими насилием персонажами, патруль арестовывает всех участников и приводит к капитану Луциану на допрос. Стражники лишат всех персонажей оружия и проводят до штаб-квартиры стражи. К персонажам, которые активно сопротивлялись аресту (нападая на городскую стражу), будут относиться как к «врагам города». Стража также неоднократно сообщит персонажам, что «допрос является стандартной процедурой», в попытке снизить опасения со стороны персонажей.

Если патруль прибывает на место происшествия после того, как персонажи скрылись, патруль опросит свидетелей и узнаёт описания персонажей, чтобы потом выследить их и отправить на допрос. Таким образом, есть вероятность 5% в турн пребывания на улице, что патруль стражи узнает персонажей и попытается арестовать их. Стража доставит любого связанного с нарушением на допрос к капитану стражи.

> **Патрульный городской стражи, hm/hf F3(10):** AC 5 (chain mail); MV 12; hp 35; THAC0 18 (17 со специализацией на длинный меч); #AT 3/2 (с длинным мечом); Dmg ld8+2 (специализация); SZ M (6' высотой); ML Average (9); Int Average (9); AL Varied; XP 65.
>
> **Сержант городской стражи, hm/hf F5:** AC 3 (plate mail); MV 12; hp 50; THAC0 16 (15 со специализацией на длинный меч); #AT 3/2 (с длинным мечом); Dmg ld8+2 (специализация); SZ M (6’ tall); ML Average (9); Int Very (11); AL LG; XP 175.

Капитан гвардии

В итоге персонажи попадают в штаб-квартиру городской стражи, ища ли помощи у стражи, будучи ли доставленными силой или просто захотев поговорить с капитаном стражи в связи со странными доказательствами, которые они собрали в темных частях города.

DM может на свое усмотрение использовать таблицу энкаунтеров Стормкпорта, чтобы узнать социальный дисбаланс, связанный с затемнением солнца (??? - *Прим. пер.*).

Штаб-квартира стражи находится отдельно от общих казарм стражи и городской тюрьмы. Штаб-квартира содержит только маленький офис Луциана, его личную квартиру; Ястребиный патруль тоже квартируется тут.

Следующие ниже ключи описывают карту штаб-квартиры городской стражи, приложенную к этому модулю. Арестованных персонажей заводят внутрь через дверь, которая ведет непосредственно с улицы в комнату 3. Персонажи, прибывшие по собственной воле, вероятно, будут заходить через главный вход.

1. Вход

Короткий пролет каменных ступеней ведет к двери штаб-квартиры городской стражи. По бокам двери стоят две скульптуры, изображающие образцовых стражей с благородными лицами. Обычно двери в штаб-квартиру открыты. Внутри за столом у северной стены сидит стражник. Патрульный управляет назначениями капитана, помнит важные даты и отслеживает ряд официальных обязанностей. Он более чем счастлив проводить персонажей к капитану, если они пришли к нему со странными историями о происходящем в городе. Статистика этого стража идентична статистике сержанта городского патруля. Он бежит за помощью к капитану, если начинается любой конфликт (см. комнату 4).

2. Бараки элиты

В этом помещении находятся 10 элитных членов Ястребиного патруля, когда они не тренируются во дворе (выход на улицу из этой комнаты) или не находятся в патруле. Существует 55% вероятность того, что Ястребиный патруль отдыхает в своих казармах, 30% вероятность - что они практикуют во дворе, и только 15% вероятность - что они на патрулировании. В случае возникновения конфликта между капитаном и персонажами в комнате 4 патруль прейдет на помощь капитану через 2 раунда, если гвардейцы находятся в комнате 2, или через 4 раунда, если они тренируются во дворе.

> **Ястребиный патруль, hm/hf F7(10):** AC 4 (кольчуга и бонус ловкости); MV 12; hp 65 (average); THAC0 14 (13 со специализацией на длинный меч); #AT 2/1 (с длинным мечом или коротким луком); Dmg 1d8+2 (специализация на длинный меч) or 1d6 (короткий лук); SZ M (6' tall); ML Average (9); Int Very (11); AL N; XP 420.

3. Камера предварительного задержания

Прочная решетка отделяет эту большую камеру от комнаты 4. Стража доставляет любых лиц, подозреваемых в нарушениях, в эту область для допроса. Обратите внимание, что охранники лишат обвиняемых всего оружия. Кроме того, один или несколько гвардейцев Ястребиного патруля (см. комнату 2 для статистики) направляют короткие луки на любого заклинателя во время допроса. Они будут стрелять по первому признаку использования магии.

Обе двери, наружу и вовнутрь, оснащены высококачественными замками (-30% к шансу вскрытия замка) и имеют маленькое зачарование, не позволяющее использовать на них заклинание *knock*. Более того, решетки и стены камеры зачарованы таким образом, что не позволяют использовать заклинания *teleportation, ethereal penetration* и другие магические и психические проникновения.

См. следующую запись для описания процедуры допроса.

4. Офис Луциана

Этот упорядоченный офис принадлежит Капитану Городской Стражи – Луциану, которому свойственны высокая верность городу и стремление к справедливости. Идеалы Луциана оказались под угрозой, когда он попал под психическое доминирование Шулута. В самом деле, это из разума капитана Шулут вытащил ужасного монстра «чахоточного» (см. главу 4). Ненависть Луциана к самому себе из-за капитуляции его разума перед мощью иллитида оказалась благодатной почвой для роста внутреннего демона.

Луциан обладает пси-печатью на лбу, схожей с печатями остальных агентов Шулута. Эта пси-печать материализуется только когда капитан приходит в ярость или расстроен. Благодаря ей Шулут знает, когда капитан вступает в контакт с персонажами. Также пси-печать мешает любому магическому или психическому зондированию разума капитана. Кроме того, она делает его невосприимчивым к заклинаниям очарования и т.п.

Поскольку капитан находится в рабстве у Шулута, он отвергает любую обеспокоенность странными происшествиями, будь то затемнение солнца или другой, связанный с этим, вопрос, которые персонажи приносят по своей воле. Не важно, что говорят персонажи и какие доказательства они предоставляют, Луциан категорически отказывается дать официальную помощь в их начинаниях. Он советует персонажам покинуть город и прекратить разговоры, вызывающие волнения среди добропорядочных граждан. Также он предупреждает, что если персонажи продолжат эту деятельность, то это может привести к вмешательству городской стражи. Если ему не угрожают, Луциан позволит персонажам уйти с миром. Тем не менее, он назовет их «врагами города» после их ухода.

Если Луциан сталкивается с персонажами в качестве заключенных, он кажется заинтересован в исполнении правосудия. На самом деле капитан, возможно, даже отпустит персонажей после допроса, если они будут избегать рассказов про затемнение солнца, монстров в канализации, Мастера Эноха или Гильдию Воров. Любое упоминание этих вопросов подсказывает Луциану, что персонажи знают лишнее.

Если Луциану становится известно, что персонажи имеют какое-либо компрометирующее знание, он сразу же называет их «врагами города», срывает с настенного крепления сзади него лук и стреляет в одного из персонажей. Если члены Ястребиного патруля не на патрулировании, то они присоединятся к капитану через 2 или 4 раунда (см. комнату 2 для более детальной информации). Если персонажам удастся в этот момент выбраться из заточения, им придется столкнуться с капитаном и Ястребиным патрулем в ближнем бою.

> **Капитан Луциан, hm F13:** AC 4 (кольчуга и бонус ловкости); MV 12; hp 101; THAC0 8 (3 с бонусом за силу, специализацией на длинный меч и длинным мечом +2); #AT 2/1 (5/2 со специализацией на длинный меч); Dmg 1d8+9 (бонус силы, специализация, длинный меч +2) или 1d6 (короткий лук); SZ M (6' высотой); ML Fearless (20); AL N; XP 4,000.
> S 18/99, D 12, C 17,I 9, W 10, CH 7.
> **Спецэкипировка**: длинный меч +2.

5. Квартира Луциана

Эта большая, но скупо меблированная комната говорит о военном складе ума ее владельца. В ней есть только койка, умывальник и письменный стол со стулом. Луциан не

хранит тут богатства, на самом деле он передает большую часть своего жалования на благотворительность (даже находясь под влиянием Шулута). Поиск в письменном столе позволяет найти несколько писем, в которых он поощряет или критикует патрульных. Также в столе находится пара записок, которые представляют определенный интерес для персонажей.

В первой написано: «Желтый склад – отправить загородных заключенных Джанин для обработки». Во второй: «Только смерть избавит меня от Шулута, Нового Повелителя и вестника грядущих Перемен. Свидетельство моего соучастия теперь устроило логово в канализации».

Глава 7

Которая отличается тем, что кукловод появляется на сцене, а темный замысел является на свет.

Паутина Шулута

Иллитиды всей мультивселенной готовят этот мир к ассимиляции межпространственной империей иллитидов. Стормпорт - это только один из выбранных в качестве целей населенных пунктов среди попавших под влияние иллитидов миров. Иллитиды хотят иметь предварительно ассимилированные рабские силы, когда потушат солнце (более мерзкие подробности этого плана появятся в модулях «Мастера Извечной Ночи» и «Рассвет Сверхразума»).

Шулут является иллитидом, ответственным за подготовку жителей Стормпорта к принятию ими своей судьбы кормового скота и рабов. Для этого Шулут занимает территорию под канализацией Стормпорта, нежно называемого Кистой другими иллитидами. Из Кисты Шулут посредством псионического доминирования и с помощью псионических печатей берет под контроль четырех агентов в Стормпорте: Капитана Луциана, «чахоточного», Мастера Эноха и Джанин из Воровской Гильдии. Пси-печати, наложенные на его агентов, позволяют Шулуту следить за прогрессом и мгновенно реагировать на любые угрозы.

Благодаря психическому мониторингу своих подопечных Шулут знает, когда герои контактируют с одним из его агентов. Иллитид все больше и больше расстраивается, когда персонажи побеждают его агентов одного за другим.

Триггер события

Шулут решает прекратить исследования персонажей после их встречи с четвертым агентом (как описано в главах 3-6). Он также понимает, что не может дальше безопасно заниматься подготовкой великого плана, пока персонажи путаются под ногами. Он немедленно телепортирует ударную группу иллитидов - через 10 раундов после их последней встречи с последним, четвертым агентом.

Примечание DM'у

Если персонажи не находят достаточно улик, чтобы найти всех четырех агентов Шулута, DM может решить отправить свою зондер-команду во время встречи с третьим агентом. В этом случае удар команды Шулута заставит персонажей

*столкнуться сразу с двумя угрозами одновременно. В случае капитана Луциана и его Ястребиного патруля, если они не в состоянии убить группу, Шулут отправит свою команду **после** боя с ними, т.к. Ястребиный патруль при всей своей отмороженности вряд ли захочет сражаться на одной стороне с иллитидами.*

Ударная команда состоит из трех иллитидов, использующих пси-телепортацию для атаки персонажей. Иллитиды из ударной группы принадлежат к внутренней иллитидской фракции, называемой «Поднимающимися» (в оригинале - Ariser Creed. – *Прим. пер*.). Они используют специальное снаряжение, которое позволяет им беспрепятственно находиться на поверхности даже при дневном свете. Их снаряжение: увлажняющий черный комбинезон (*dampsuits*), который поддерживает тела иллитидов во влажной и теплой среде и дает им бонус -1 к их AC, и слепящие очки (*glaregoggles*), которые позволяют иллитидам использовать их инфравидение даже при дневном свете.

Когда ударная команда прибывает на место действия, она выполняет следующий план:

Раунд 1: Каждый из иллитидов атакует своей способностью Взрыва разума (mind blast, см. статистику для более подробной информации), пытаясь оглушить как можно больше персонажей.

Раунд 2: Каждый из иллитидов пытается извлечь из ошеломленного противника мозг, это занимает 1 полный раунд, если иллитид рядом.

Раунд 3: Иллитиды нападают на оставшихся в живых персонажей с помощью своих тентаклей и пси-сил. Следует отметить, что Взрыва разума, воздействующий на область, используется иллитидами не чаще одного раза в турн.

Если персонажи одолели иллитидов, они могут узнать расположение Кисты, заставив иллитида «говорить» (естественно, с помощью телепатии, у иллитидов отсутствуют голосовые связки). Это вероятно, однако персонажи будут обыскивать побежденных иллитидов и найдут подсказку к местонахождению их логова.

Каждый из иллитидов, помимо описанного выше снаряжения (костюм и очки), имеет ремень с подсумками. В подсумках у каждого есть: Камень Очага (*hearthstones,* см. Аркана), небольшая фляжка с водой и 1d10 небольших драгкамней стоимостью 10 gp каждый. Подсумки одного из иллитидов содержат также небольшой сверток. Четырехуровневое иллитидское осязательное письмо покрывает свиток. Поскольку саму запись способны понять лишь существа с четырьмя чувствительными щупальцами, персонажи могут только разобрать карту, ведущую в секретную область под канализацией Стормпорта. Таким образом, персонажи находят вход в Кисту.

> **Ударная команда иллитидов (3):** AC 4 (dampsuit); MV 12, Sw 12; HD 8+4; hp 4 8 , 5 4 , 68; THAC0 11; #AT 4; Dmg 2 (см. примечание ниже); SA поедание мозга, псионика; SD инфравидение; SW -10% штраф к проверкам на слушание шумов; MR 90%; SZ M (6' высотой); ML Чемпион (15); Int Гений (18); AL LE; XP 7,000.
> **Примечание**: SA – иллитиды вставляют в череп ошеломленной жертвы щупальца и вытягивают мозг (этот процесс называется пожиранием мозга - *cephalophagy*), убивая жертву в 1 полный раунд. Иллитиды также могут использовать свои щупальца в бою, каждое щупальце наносит 2 пункта урона (успешный бросок на bend bars/lift gates снимает его). Когда хотя бы оно щупальце достигает цели, остальные щупальца получают премию атаки +1 за каждое успешно попавшее щупальце - до +3 для последнего, четвертого. После того как все 4 щупальца

попали по противнику, иллитид достаточно иммобилизует жертву, чтобы извлечь ее мозг в следующем раунде.
Псионика: #AT 1; MTHAC0 10; MAC 5; Lv 10; PSPs 1d100+250; Пси-атаки Эго-кнут (EW), Инсинуация (II), Взрыв разума (MB); Пси-звщиты: Все; Пси-дисциплины: контроль тела, левитация, равновесие тела, условный переход, телепорт, астральная проекция, доминирование, благоговение, ESP, постгипнотическое предложение и тестовая связь* *(control body, levitation, body equilibrium, probability travel, teleport, astral projection, domination, awe, ESP, post-hypnotic suggestion, and taste link*).*

---

* - Указанные силы подробно описаны в Иллитиаде.

Киста

С помощью захваченной карты персонажи могут легко найти обычные канализационные решетки, открывающие вход в Кисту. Фрагмент карты со свитка показывает только вход (карта, приложенная к модулю, только для DM'а).

Встревоженный отсутствием туннелей Андердарка под Стормпортом, Шулут расширил небольшую пещеру, найденную во время нескольких месяцев псионической разведки, до размеров маленькой сети пещер. Эти пещеры являются логовом и центральным командным пунктом для подготовки Стормпорта.

1. Вход

Канализационные туннели, указанные на карте иллитидов, находятся в одной миле от обычного стока; туннель, связывающий сток (D на схеме канализации) со стандартной узловой (G на схеме канализации), примерно на середине пути. Успешная проверка на поиск секретных дверей в обозначенном на карте месте найдет вход в 20-футовую шахту, уходящую вниз.

DM должен прочитать или пересказать текст, когда первый персонаж спускается в Кисту (хотя условия, описанные в рамке, подходят для любого места в Кисте):

Воздух в туннеле теплый и насыщен влагой, неприятно пахнет смесью лука и корицы. Стены туннеля покрыты склизкой, болезненного фиолетового цвета оболочкой. От странных завитков и борозд на стене начинает подташнивать. Пол пещеры покрыт чистой на вид водой глубиной по щиколотку. Вода слабо пахнет солью. То тут, то там небольшие, похожие на головастиков, существа скользят в этой теплой жидкости.

Общие состояние туннелей Кисты, включая стены туннеля, покрытого тонким слоем пурпурной слизи, – последствия пси-расширения туннелей Шулутом. Небольшие безглазые головастики (хвост которых делится на 4 отростка), плавающие в покрывающей пол жидкости, являются незрелыми иллитидами. Однако если персонажи незнакомы с жизненным циклом иллитидов, они вряд ли об этом догадаются. Головастики плавают по всей Кисте. Лишенные бассейна со Старейшим Мозгом, головастики отважно борются за свою зрелость, оставаясь в неведенье относительно темного плана старших сородичей.

2. Место кормления головастиков

Несколько пустых стеклянных банок валяются в этой пещере, наполовину погруженные в покрывающую пол соленую жидкость. Головастики, плавающие здесь, кажутся толще

остальных. Вдоль изогнутой северо-восточной стены идет деревянный желоб, медленно гниющий от контакта с водой. Молоток с широкой головкой висит на металлическом крюке, вбитом в стену над желобом; ужасный запах разложения доносится оттуда.

Ужасное зрелище откроется персонажу, который заглянет в желоб. Иллитиды используют его для подготовки голов, отправленных им Джанин (Глава 5). Иллитиды очищают содержимое банок в корыто и, используя молоток, приготавливают питательную кашицу для растущих головастиков.

Существует 10% вероятность, что персонажи встретят тут иллитида, занятого кормлением головастиков. В случае столкновении иллитид будет иметь статистику иллитидов из ударной группы (см. выше), но без костюма (AC 5) и очков.

3. Урофиан-часовой

Эта пещера не отличается от любой другой виденной персонажами в Кисте. За исключение сталагмита растущего из центра пещеры. На самом деле сталагмит является Урофианом* - образцовым охранником. Урофиан является генетической помесью иллитида и ропера (Roper), объединяя смертельные способности обоих подземных рас. Поскольку урофиан активно регулирует температуру своего тела его нельзя обнаружить инфравидением. Когда урофиан обнаруживает нарушителей приближающихся по туннелю, он поражает их Взрывом разума, и использует свои длинные щупальца. Что бы извлечь мозг своей жертвы на расстоянии 50 футов.

---

* Этот монстр подробно описан в Иллитиаде. Ниже дана модернизированная версия для быстрого использования.

Урофиан (1): AC 0, MV 3; HD 12; 60 hp; THAC0 9; #AT 6; Урон 1d4+2; SA поедание мозга, усики; SD инфравидение, игнорирует повреждение молнии, получает 1/2 повреждений от атак холодом; SW
-4 штраф к спас-броскам против огненных атак; MR 45%; SZ L (9' высотой); ML Бесстрашный (20); Int Гений (17-18); AL LE; XP 10000.
Примечание: SA – Взрыв разума урофиана влияет на коническую область 5 футов шириной рядом с ним, 60 футов длиной и 20 футов шириной в конце конуса. Если применяется против не пси-существ, все существа, затронутые эффектом, должны делать спас-бросок от жезлов или стоять ошеломленными 3d4 раунда. Если же Взрыв разума используется для атаки психонического существа, то это проводится по нормальному психоническому бою (Взрыв разума не может применяться к психоническим и непсионическим существам в один и тот же раунд.)

Урофиан физически атакует шестью щупальцами, каждое из которых может увеличиваться до 50 футов. Урофиан погружает щупальце в голову ошеломленной жертвы и вытягивает мозг. Этот процесс называется пожиранием мозга (cephalophagy) и убивает жертву за 1 раунд. Также урофиан может использовать щупальца в ближнем бою, нанося 1d4+2 повреждения каждым щупальцем, захватывая голову цели (щупальце можно снять успешным броском на bend bars/lift gates). Когда хотя бы одно из щупалец держит жертву, каждое следующее получает кумулятивный бонус +1 к броску атаки (до максимума +5 к последнему, шестому щупальцу).

После того как урофиан удерживает свою жертву уже четырьмя щупальцами, считается что он достаточно удерживает ее, чтобы извлечь ее мозг в следующем раунде. Урофиан немедленно тянет извлеченный мозг ко рту и пожирает, продолжая сражаться с оставшимися врагами другими щупальцами.

Щупальца имеют AC 0, но если ему нанести более 6 hp ущерба, оно считается отрубленным.

> **Псионика**: #AT 1; MTHAC0 11; MAC 5; Lv 10; PSPs: 1d100+100; Пси-атаки: Эго кнут (EW), Инсинуация (II), Взрыв разума (MB) (*ego whip (EW), id insinuation (II), mind blast (MB)*); Пси-защиты: Все; Пси-дисциплины: Контроль тела, левитация, равновесие, доминирование, благоговение, ESP, постгипнотическое внушение, тестовая связь* (*control body, levitation, body equilibrium, domination, awe, ESP, posthypnotic suggestion, and taste link**)
>
> ---
>
> * Указанные силы подробно описаны в Иллитиаде.

4. Пещера рабов

Пол пещеры, в которую вы входите, чуть выше уровня жидкости, покрывающей пол остальных пещер. На полу лежат по крайней мере 5 гуманоидных скелетов, ни у одного из скелетов нет целого черепа. Старый очаг находится в углу комнаты. Несколько грубых мисок лежат, наполовину зарытые в золу. На дальней стене выцарапана фраза: «Мы живем для Новых Владык».

Как и все иллитиды, хозяева Кисты питают психологическое желание иметь рабов. К сожалению, временный характер Кисты и ее климат не располагают к здоровому содержанию людей. Несмотря на плохие условия, рабы в этой пещере смогли бы выжить, если бы не голод их хозяев. Эта пещера пуста.

5. Пещера иллитидов

Пол пещеры, в которую вы входите, чуть выше уровня жидкости, покрывающей пол остальных пещер. И в ней нет фиолетовой жижи на стенах. Кажется, что из этой слизи кто-то сформировал мебель в этой комнате и высушил ее. Три выемки у восточной стены заполнены мхом, у подножия каждой стоит по паре двупалых сапог. Над выемками со мхом - прикреплен к стене вылепленный из фиолетовой жижи стержень с вбитыми в него металлическими крючками, на которых висят несколько элементов одежды. В центре пещеры стоит круглая платформа высотой около 2,5 фута, окруженная тремя грубыми стульями. И стулья, и платформа также сделаны из высушенного фиолетового желе. Много листков исписанного пергамента лежат на «столе» в аккуратных стопках.

Эта камера принадлежит трем иллитидам, отправленным ударной группой против персонажей. Если персонажи позволят кому-то из них сбежать, он будет находиться тут. В то время пока эта троица не находится под непосредственным командованием Шулута, они записывают впечатления о поверхности и размышляют над догмами своего культа, играющими роль в грядущих Переменах. На столе как раз лежат их отчеты, недоступные пониманию неиллитидов.

6. Пещеры помощников

Две пещеры мало отличаются от описанной выше (комната 5). Однако тут обитает только по одному иллитиду. Если они не услышат шум боя из других камер, они будут сидеть и чертить графики предполагаемого затемнения солнца. Если иллитиды, обитающие в этих пещерах, услышат персонажей, они немедленно телепортируются к Шулуту (комната 7), дабы предупредить его.

Иллитиды, обитающие тут, имеют ту же статистику, что и описанные выше в ударной группе, за исключением отсутствующих у них костюмов (AC 5) и очков.

7. Пещера Шулута

Эта пещера имеет схожую обстановку с комнатой 5, за исключением того что в ней обитает только одно существо. Шулут. Живущий здесь готов решительно встретить группу, как только услышит любой отзвук драки в туннелях. Слабое сияние просвечивает сквозь желе юго-восточной стены (комната 8). Хотя группа вряд ли сможет ее исследовать до того, как вмешается Шулут.

Шулут является улитаридом и находится выше по социальной лестнице иллитидов. Он обладает и двумя дополнительными щупальцами. Именно он руководит планом иллитидов касательно погружения во тьму Стормпорта. Шулут не будет разглашать детали плана группе, особенно в свете его подозрений, что некий предатель, работающий против иллитидов, выдал им местоположение Кисты (см главу 8 для более подробной информации).

На самом деле Шулут планирует уничтожить персонажей, как только они появятся в пещере. Любые оставшиеся в живых иллитиды появятся в пещере через 2 раунда (см. комната 6) после первых же звуков боя.

Шулут - сторонник секты Дрессировщиков (Tammer Creed - в оригинале. – *Прим. пер*.), иллитидской фракции с милитаристскими позициями, и носит снаряжение (glaregoggles – описание на стр. 25), экзоскелет (бронированная, повышающая силу и ловкость версия dampsuit) и экстендеры щупалец (псионически анимированные щупальца, прививаемые к природным щупальцам иллитидов). Имея военную подготовку, Шулут вполне сведущ в ближнем бою. Он пытается оглушить противников широкой формой Взрыва разума, а затем начать резать им глотки с помощью экстендеров щупалец.

Если персонажи побеждают Шулута (улитарид дерется до смерти), обыск его трупа показывает, что большая часть его покрытого слизью тела усеяна слабо святящимися татуировками; это те самые пси-печати, которые позволяют ему поддерживать контакт с его агентами, описанными в предыдущих четырех главах. Кроме того, у него есть маленький мешочек гранатов, содержащий 33 небольших камня (25 gp каждый). Больше персонажи не найдут ничего интересного, хотя персонажи обладающие инфравидением, *найдут очки Шулута полезными.*

> **Шулут (Улитарид):** AC 1 (Экзоскелет); MV 12, Sw 14; HD 11+8; hp 88; THAC0 9 (7 экстендерами щупалец); #AT 6; Dmg 1d4+4 (лезвия экстендеров щупалец); SA Пожирание мозга, псионика; SD инфравидение; SW -10% ко всем чекам на обнаружение шумов; MR 95%; SZ L (7' 6" tall); ML Champion (16); Int Supra-genius (19-20); AL LE; XP 11,000.
> **Примечание**: SA – Для своего экзоскелета Шулут обладает силой 12 и ловкостью 10. Шулут может пожирать мозг, несмотря на экстендеры щупалец. Шулут погружает свое щупальце в голову ошеломленной жертвы, вытягивает его мозг (этот процесс называется пожиранием мозга - cephalophagy) и убивает жертву за 1 раунд. Также Шулут может использовать щупальца в ближнем бою, нанося 1d4+4 повреждения каждым щупальцем, захватывая голову цели. (Щупальце можно снять успешным броском на bend bars/lift gates.) Когда хотя бы одно из щупалец держит

жертву, каждое следующее получает кумулятивный бонус +1 к броску атаки (до максимума +5 к последнему, шестому щупальцу).
Псионика: #AT 1; MTHAC0 10; MAC 5; Lv 10; PSPs 1d100+250; Пси Атаки: Эго кнут(EW), Инсинуация (II), Взрыв разума (MB) (ego whip (EW), id insinuation (II), mind blast (MB)); Пси защиты Все; Пси Дисциплины: Контроль тела, левитация, равновесие, уловный переход, телепорт, астральная проекция, доминирование, благоговение, ESP, постгипнотическое внушение, тестовая связь* и отпечаток пси-печати* *(control body, levitation, body equilibrium, probability travel, teleport, astral projection, domination, awe, ESP, post-hypnotic suggestion, taste link*, and imprint psionic circuitry*).*

---

* Указанные силы подробно описаны в Иллитиаде.

Примечание DM'у: экзоскелет

Сделанный на основе тех же технологий, что и увлажняющий костюм (dampsuit), экзоскелет практически идентичен ему. Однако в отличие от костюма экзоскелет не дает защиты от высыхания. Его металлические пластины, ленты и скобы переплетаются между слоями костюма, обеспечивая лучшую защиту носителя, обеспечивая ему AC 1 (как фулл плейт).

В дополнение к этому на экзоскелет накладывается пси-печать, которая увеличивает силу и ловкость владельца до максимума 20/20, пока подпитывается PSP. Сила и ловкость равны половине PSP, влитых в доспех.

Например, Суск Дрессировщик носит экзоскелет, и его родная сила равна 12, а ловкость 10. В начале рукопашной Суск направляет 14 PSP в экзоскелет для увеличения силы и 14 PSP на ловкость, что даст ему прибавку +7 к обеим характеристикам (19 сила и 17 ловкость) в течение одного раунда. Если Суск хочет и дальше получать бонусы к характеристикам от костюма, он должен продолжать вливать в него PSP каждый раунд.

Экзоскелет может поглотить не более 200 PSP за 24 часа, нельзя повышать способности до тех пор, пока не пройдет 24 часа с момента пресыщения экзоскелета.

8. Тюрьма Алеаноры

Шулут держит Алеанору в заточении за стеной высушенного желе (как показано на карте). Успешный бросок на открытие дверей разобьет стену. Внутри сырой ниши у дальней стены стоит Алеанора, ее руки и ноги находятся в засохшем желе, которое крепится к стене. Небольшой светильник (в оригинале - свеча, но непонятно, как она еще не сгорела. – *Прим. пер.*), стоит на полу и дает достаточно света, чтобы увидеть, что находится за тонким барьером из высохшего желе, отделяющим эту камеру от комнаты 7. Когда персонажи взламывают стену камеры (возможно, на ее приглушенные мольбы о помощи), Алеанора поднимает голову и говорит: «Хвала Серым Лордам, вы получили мое сообщение!»

Шулут заточил здесь Алеанору, а не убил ее, т.к. считает, что она является агентом «Противника», таинственного врага из иллитидских легенд. И хотя у иллитидов не так много информации об этом мифическом существе, они считают, что «Противник», скорее всего, нанесет удар до того, как их текущие планы увенчаются успехом. Шулут надеялся,

что может узнать правду о существовании и природе «Противника» посредством псионических допросов рейнджера.

Независимо от существования каких-либо расовых «Противников» иллитидов, Алеанора работает на службе таинственной фигуры, которую она знает как Стром. Так или иначе, Стром укрепил ее разум от психического влияния. Таким образом, она сопротивлялась пси-зондированию Шулута. В благодарность за своевременную помощь и в ответ на вопросы группы она сообщит следующую информацию (DM должен прочитать или пересказать ее по необходимости):

Кто-то, называющий себя Стром, говорил со мной во сне, я не могла видеть его лицо или судить о его намерениях, но это он сказал мне: «Собери друзей, на которых можешь рассчитывать, которые сильны телом и разумом. Тебе необходимы они, если ты хочешь предотвратить грядущее зло. Пожиратели разума собираются под городом, и даже сейчас они работают, чтобы ослабить умы всех, кто ходит по свету, подготавливая их для будущего рабства. Вы должны остановить иллитидов – хотя это только первый шаг в предотвращении зла гораздо большего и страшного. Иллитиды ищут способ погасить солнце, луну и звезды, дабы погрузить все мироздание в вечную ночь на веки веков. Теперь их планы претворяются в жизнь, и солнечный свет меркнет, если иллитиды не будут против». (?)

Говоря это, он коснулся моей руки своей, по-прежнему окутанной мраком, и продолжил: «Теперь у вас есть то, что вам нужно, чтобы найти место, которое я обнаружил. Я готов дать это тем, кто возьмет на себя задачу остановить иллитидский план. Проснись и готовься к шторму!»

Я проснулась в своей комнате, полной утреннего света восходящего солнца. Я думала, что это был просто кошмар, пока на моей ладони не появились светящиеся линии.

Алеанора показывает светящуюся пси-печать на своей ладони. Печать напоминает те, которые оставлял Шулут на своих агентах. Алеанора говорит, что, не теряя времени, наладила контакт с персонажами, но агенты Шулута захватили ее прежде, чем она смогла встретиться с персонажами.

Алеанора присоединится к группе, если они планируют найти способ покончить с иллитидской угрозой. Пси-печать на ее руке доказывает неоценимость ((?)) Алеаноры (см. «Заключение» в следующей главе). ((или бесценность, или незаменимость, но не так, как в тексте сейчас))

Алеанора Пасстедер hf R7: AC 2 (клепаная кожа +1 и ловкость); MV 12; hp 55; THAC0 14 (12 длинным мечом +2 и коротким мечом +2, 8 против иллитидов); #AT 5/2; Dmg 1d8+2/1d6+2 (длинный меч +2 и короткий меч +2); SA двухоружейный стиль боя, Поиск следов (18), move silently (53%) hide in shadows (65%). В естественных условиях +4 к атакам против иллитидов, влияние на животных, пси-печать; SZ M (5'8" высотой); ML Чемпион (15); AL CG; XP 975.
Примечание: Когда Алеанора в городе или подземных постройках прячется в тенях и двигается бесшумно, проценты этих умений делятся пополам.
SA – Она может изменить отношение животных, проваливших спас-бросок от жезлов с -3. Ее пси-печать дает ей чувство направления на нужное направление.
S 15, D 18, C 14, I 13, W 16, CH 15.
Спецэкипировка: Защитник, длинный меч +2, короткий меч +2, клепанная кожа +1.

Глава 9

Где персонажи завершают приключение, а DM получает дополнительную информацию по этому модулю.

Заключение

С уничтожением Шулута и подчиненных ему агентов персонажи освобождают Стормпорт от иллитидской обработки. Премия каждого персонажа - 500 xp за каждого агента, которого победили персонажи (до 2000 xp), 1000 xp бонус за уничтожение Шулута и 500 xp бонус за освобождение Алеаноры. Для тех, кто не планирует продолжать приключение в следующем модуле, на этом все и заканчивается.

Для тех же, кто планирует продолжить приключения в Мастерах Великой Ночи, по возвращении на поверхность становится ясно, что солнце действительно тускнеет, на него уже можно смотреть не щурясь. И зима вернулась в полную силу.

Каковы дальше действия персонажей? Пси-печать Алеаноры ментально направляет ее за город, и это наполняет ее уверенностью, что только там можно будет покончить с планом иллитидов. Тем не менее информация, предоставленная печатью, по-прежнему расплывчата и малоинформативна. Если герои действительно хотят спасти цивилизацию и предотвратить надвигающееся бедствие, они должны отправиться за Алеанорой.

Аркана

Ниже приводится описание некоторых вещей, присутствующих в этом модуле.

Безоговорочная Лампа (Lamp Without Reservation)

Это психоническое устройство иллитидского производства, а не магический предмет. С первого взгляда кажется, что это обычная лампа, однако при более детальном изучении видно, что у нее отсутствует резервуар для масла, а фитиль на самом деле - тонкая полоска металла.

Когда Лампа получает ментальную команду «Свети Ярко до Тьмы» («Shine Bright Before the Darkness») на любом языке, ее металлический фитиль начинает светиться золотым светом, создаваемым психонической энергией, запасенной в Лампе. Одновременно с этим из Лампы поступает тонкая ментальная команда: «Верить!» Любой, находящийся в свете этой Лампы и слушающий аргументы речи на протяжении 10 или более раундов, автоматически соглашается с философской направленностью речи, и не важно, насколько эта философия противоречит нормальному мировоззрению жертвы. Кроме того, жертва в течение 24 часов действует так, как будто очарована оратором.

Из-за слабой мощности Лампы ее влияние легко разрушить, если один или несколько человек с другими точками зрения начинают дискуссию с оратором. Такая дискуссия освобождает всех слушателей Лампы от чар.

Безоговорочная Лампа имеет 100 зарядов, до того как перестанет гореть, но в настоящее время обладает всего 12. Энох использует по 1 заряду каждую ночь на своих проповедях. Лампа тратит 1 заряд в 2 турна горения.

Камень-Очаг

Это небольшой каменный предмет иллитидского производства. Если держать Камень при себе, он псионическим способом создает прослойку теплого и влажного воздуха. В тихую погоду это позволяет спокойно переносить температуры до -40 F градусов (это те же -40 C). При соприкосновении с ветром или при движении теплая оболочка быстро рассеивается, не предоставляя никакой защиты от холода. Камень-очаг не защищает от магического холода или атак, основанных на холоде.

Энкаунтеры Стормпорта

Чтобы избежать повторений, статистика для монстров и NPC, встреченных по таблице ниже, идентична статистике, указанной в соответствующих главах. В таблице ниже указанно в скобках количество монстров, которые встречаются, и страница, на которой приведена их статистика.

Таблица энкаунтеров Стормпорта d10

1	Ледяной дождь
2	Воры (1d4)
3	Frozen Casualties
4	Группа Избранных (2d20)
5	Ледяной Ветер
6	«Чахоточный»* (1) стр. 17
7	Метель
8	Стража (1d10)
9	Затмение
10	Иллитид** (1) стр 25

---

* Если персонажи уничтожили «чахоточного» и психическую печать на плите – перебросьте этот результат.

** Если персонажи убили иллитида, вычтите его из иллитидов в главе 7. Если персонажи уничтожили всех подчиненных Шулута - перебросьте этот результат.

Ледяной дождь: Он льется из свинцового неба, не по сезону замораживая все вокруг. Персонажи без надлежащей зимней экипировки получают 1d2 повреждения в турн. Дождь идет в течение 1d4 часов. Любой персонаж во время или после ледяного дождя получает -2 на все броски атаки из-за льда, покрывающего вообще все.

Воры, hm & hf T5 (1d4): AC 4 (кожа и бонус ловкости); MV 12; hp 15 (average); THAC0 18 (15 абалет, 14 бэкстаб,); #AT 1; Dmg 1d4 (кинжал или легкий арбалет) X 3 (бэкстаб); SA отравленные кинжалы и болты; SZ M (6' высотой); ML Steady (11); Int Average (9); AL LE; XP 420.
Воровские способности: PP 26, OL 34, F/RT 12, MS 86, HS 69, DN 38, CW 76, RL 39.

Замороженные люди: Две фигуры, прижавшиеся к зданию, одеты в лохмотья и держат свои чаши для милостыни. Они полностью покрыты льдом и умерли, похоже, от недавнего ледяного дождя.

Толпа (2d20): AC 10; MV 9; HD 1; hp 3 (average); THAC0 19; #AT 1; Dmg 1d4; SZ M (varies); ML Champion (15); Int Average (9-12); AL Varied; XP 15 each.

Замораживающий ветер: Ледяной ветер, сбрасывает температуру градусов на 50 (т.е. на 27 градусов по Цельсию? не дофига? – *Прим. пер.*). Персонажи без зимней одежды получают 1d4 ущерба в турн, ветер дует сквозь Стормпорт в течение 1d4 часов.

Метель: Сильные снегопады с сильным ветром. Персонажи без зимней одежды получают 1d4 повреждения в турн. Метель длится 1d4 часов, снег остается лежать на земле. Если снега накапливается более трех футов (3d12 дюйма в метель), персонажам становится трудно перемещаться и сражаться, скорость падает до 1/3, и все броски атаки, спас-броски и проверки способностей ухудшаются на 2 пункта, когда они пробираются сквозь снег.

Патрульный городской стражи hm/hf F3(10): AC 5 (chain mail); MV 12; hp 35; THAC0 18 (17 со специализацией на длинный меч); #AT 3/2 (с длинным мечом); Dmg ld8+2 (специализация); SZ M (6' высотой); ML Average (9); Int Average (9); AL Varied; XP 65.

Сержант городской стражи, hm/hf F5: AC 3 (plate mail); MV 12; hp 50; THAC0 16 (15 со специализацией на длинный меч); #AT 3/2 (с длинным мечом); Dmg ld8+2 (специализация); SZ M (6’ tall); ML Average (9); Int Very (11); AL LG; XP 175.

Затмение: Что-то происходит с солнцем, как будто облако преграждает путь свету. Когда смотрят вверх, видно, что на солнце появилось большое черное пятно. Это вызывает общегородскую сенсацию. Светлеет через 10 минут.

Иллитид (1): AC 4 (dampsuit); MV 12, Sw 12; HD 8+4; hp 4 8 , 5 4 , 68; THAC0 11; #AT 4; Dmg 2 (см. примечание ниже); SA поедание мозга, псионика; SD инфравидение; SW -10% штраф к проверкам на слушание шумов; MR 90%; SZ M (6' высотой); ML Чемпион (15); Int Гений (18); AL LE; XP 7,000.

> **Примечание**: SA – иллитиды вставляют в череп ошеломленной жертвы щупальца и вытягивают мозг (этот процесс называется пожиранием мозга - *cephalophagy*), убивая жертву в 1 полный раунд. Иллитиды также могут использовать свои щупальца в бою, каждое щупальце наносит 2 пункта урона (успешный бросок на bend bars/lift gates снимает его). Когда хотя бы оно щупальце достигает цели, остальные щупальца получают премию атаки +1 за каждое успешно попавшее шупальце - до +3 для последнего, четвертого. После того как все 4 щупальца попали по противнику, иллитид достаточно иммобилизует жертву, чтобы извлечь мозг жертвы в следующем раунде.

Псионика: #AT 1; MTHAC0 10; MAC 5; Lv 10; PSPs 1d100+250; Пси-атаки Эго-кнут (EW), Инсинуация (II), Взрыв разума (MB); Пси-звщиты: Все; Пси-дисциплины: контроль тела, левитация, равновесие тела, уловный переход, телепорт, астральная проекция, доминирование, благоговение, ESP, постгипнотическое предложение и тестовая связь* (control body, levitation, body equilibrium, probability travel, teleport, astral projection, domination, awe, ESP, post-hypnotic suggestion, and taste link*).

---

* Указанные силы подробно описаны в Иллитиаде.

Новый монстр

«Чахоточный»

CLIMATE/TERRAIN:	Special
FREQUENCY:	Very rare
ORGANIZATION:	Solitary
ACTIVITY CYCLE:	Any
DIET:	Mental energy
INTELLIGENCE:	Average (8-10)
TREASURE:	Nil
ALIGNMENT:	Chaotic Evil
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	13
THACO:	7
NO. OF ATTACKS:	3 (claw/claw/bite)
DAMAGE/ATTACK:	2d6/2d6/1d4
SPECIAL ATTACKS:	*Feeblemind* or drain IntelSPECIAL
DEFENSES:	ligence, cold +2 or better weapons to hit, reflects spells, regenerates
SPECIAL WEAKNESS:	*Confusion* and *feeblemind*
MAGIC RESISTANCE:	Nil
SIZE:	L (9' tall)
MORALE:	Elite (14)
XP VALUE:	10,000

«Чахоточный» рождается как подавленная память или скрытый невроз. Квалифицированный иллитид может вытянуть это существо из подсознания и облачить физической плотью. «Чахоточный» выглядит как увеличенное, раздутое и искаженное лицо своего прародителя. Кроме того, часто они имеют жесткую щетину, щупальца, рога, клыки и т.п.

Бой: «Чахоточный» дерется обеими руками с внушительным набором когтей и кусая. Его когти наносят 2d6 повреждения, а укус - 1d4. Любой, кого укусил «чахоточный», должен кинуть спас-бросок от заклинания или попасть под эффект слабоумия (как спелл *feeblemind*) в течение 1d4+3 раундов. Не в бою «чахоточный» питается ослабленными жертвами, вытягивая (навсегда) их интеллект по 1 пункту за укус. Во время боя он не может вытягивать интеллект из оппонентов. В дополнение к своим физическим возможностям «чахоточный» может 1 раз в час на 10 раундов включать ауру холода, которая наносит 1d6 повреждения всем в радиусе 10 футов от него. Спас-бросок от оружия дыхания уменьшает урон от ауры холода вдвое.

Несмотря на то, что «чахоточный» является существом из плоти и костей, он берет свое начало в психокреативном искусстве. Таким образом, повредить его может только оружие +2 и выше. Кроме того, он восстанавливает 3 хита каждый раунд, даже если его хиты опустились ниже 0. Хиты будут восстанавливаться, пока его источник энергии будет активен (см. Экология).

«Чахоточный» - это существо, основанное на хаосе, самоуничтожении и сомнениях. Из-за этого все заклинания, брошенные в него, имеют 25% шанс отразиться в самого

заклинателя. Это включает заклинания, накладываемые на область, скастованные директивно на «чахоточного».

Также «чахоточный» получает бонус от своей пси-печати, он может знать, что происходит в его логове, и телепортироваться без ошибки туда при первых признаках вторжения. Он может использовать эту способность к телепортации 1 раз каждые 24 часа.

Поскольку «чахоточный» - порождение разума, заклинания слабоумия и путаницы (*feeblemind* и *confusion*) наносят ему 2d10 урона и прекращают его регенерацию на 2d10 раунда.

Логово/общество: «Чахоточным» требуется живой разум для питания, поэтому они не могут существовать слишком долго или слишком далеко от порождающих их источников (см. Экология). «Чахоточный» охотится на некотором расстоянии от своего логова, но приносит туда свою добычу. Его логово, как правило, находится недалеко от большого города и содержит сморщенные остатки его еды (сморщенность, по-видимому, является побочным эффектом процесса питания).

Экология: «Чахоточный» взят из проблемной психики разумного индивидуума с помощью сложной псионической операции. Только иллитиды имеют знания, чтобы извлечь существо из своего раба и связать его существование с источником.

Порождающий «чахоточного» источник принимает форму комплексных схем (известных как пси-печать), встроенных в некоторые большие неодушевленные предметы. Порождающий «чахоточного» источник дает ему жизнь, но ограничивает зону его обитания тремя милями от источника. Разрушения источника приведет к уничтожению существа, в то время как уничтожение человека, породившего «чахоточного», никак на него не повлияет.